

PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • N-GAGE • GAME BOY ADVANCE • ARCADE

# Joypad

N° 139 mars 2004

LE MAGAZINE DES CONSOLE

## STARCRAFT GHOST

EXCLUSIF LA BOMBE POINT  
LE BOUT DE SES GUN

### TESTS, LES AFFAIRES REPRENENN

James Bond 007 : Quitte ou Double (multi)  
Final Fantasy Crystal Chronicles (GC)  
Star Ocean 3 Director's Cut (PS)  
Deus Ex: Invisible War (Xbox)  
Samurai Spirits Zero (NG)  
Final Fantasy X-2 (PS)  
Breakdown (Xbox).

### LE JEU VIDÉO DANS JOYPAD, C'EST AUSSI ÇA

Splinter Cell Pandora Tomorrow en avant-première  
Devenez pompier dans Firefighter F.D.1  
Plus de Final Fantasy: Advent Childre  
DS : la nouvelle console de Nintendo  
La mémoire du jeu vidéo au Level  
Ninja Gaiden fourbit ses katana  
Pas de pitié pour le pianiste.



# RÉVÈLE LE DÉMON QUI EST EN TOI !

LEGACY OF KAIN  
—DEFIANCE—

[WWW.LEGACYOFKAIN.COM](http://WWW.LEGACYOFKAIN.COM)

L'APOTHÉOSE DE LA SÉRIE  
SOUL REAVER RÉUNIT POUR LA  
PREMIÈRE FOIS RAZIEL, LE  
DÉVOREUR D'ÂMES ET KAIN,  
LE VAMPIRE SANGUINAIRE, SON  
RIVAL LÉGENDAIRE ! MAIS UN  
SEUL DE NOS HÉROS SURVIVRA...



EXPLOREZ LE MONDE SPECTRAL



BUVEZ LE SANG POUR SURVIVRE



UTILISEZ VOS POUVOIRS  
DE TÉLÉKINÉSIE



ENCHÂNEZ DES COMBOS  
RAVAGEURS

16+

[www.pEGI.info](http://www.pEGI.info)

PlayStation 2

XBOX

PC CD-ROM



eidos

# Tendance

## Le temps, un luxe

NOVA LA DÉCONNUEUSE

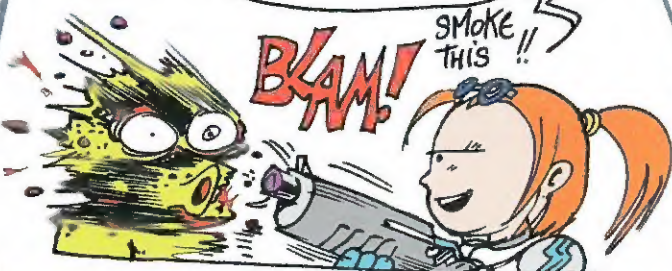
JE PEUX AVOIR LA CIGARETTE DU CONDAMNÉ!?



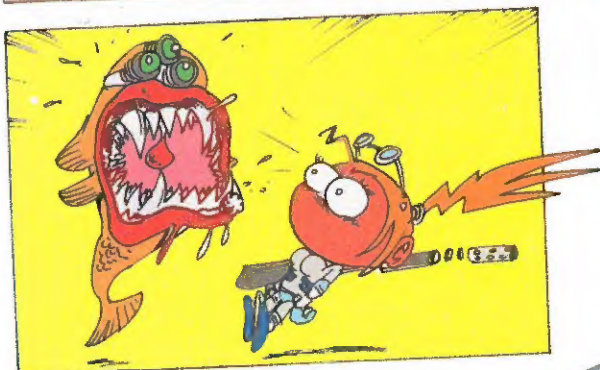
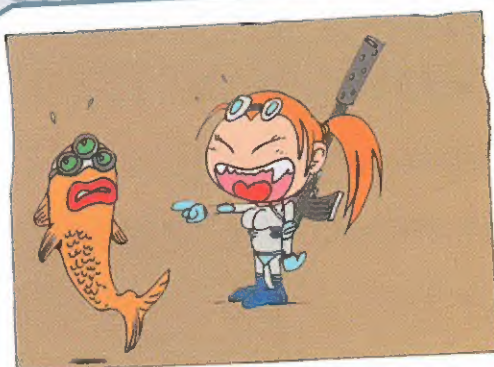
NO PROBLÈME !!

**BLAM!**

SMOKE THIS !!



J'AI LE DROIT À UN COUP DE FIL À LA MAISON!!?



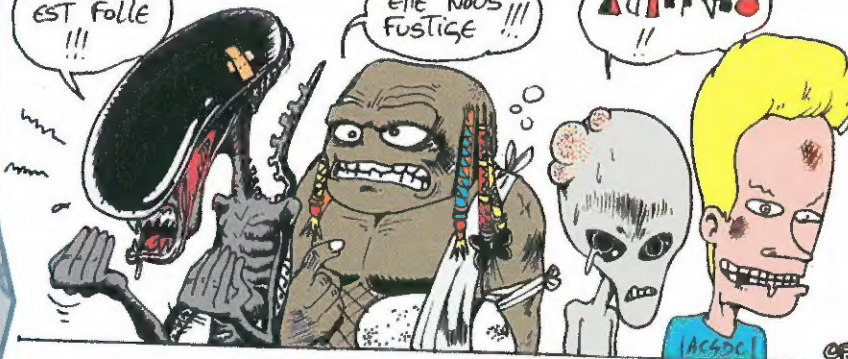
ILS NE DISENT PAS MERCI AUX "GHOSTS" !!

CETTE FILLE EST FOLLE !!!

ELLE NOUS FUSTIGE !!!

▲■■■■■●●

IT SUCKS !!



Les remous des développements apportent souvent de belles surprises sur nos plages polluées. Comme une frêle mouette échouée, StarCraft: Ghost, noyé par la marée noire de l'X03, le salon dédié à la Xbox, nous avait paru bien morne. Puis l'extinction, la nuit, le silence. C'était en novembre dernier. Depuis, Blizzard, la fabrique de blockbusters sur PC, a refait surface. Le géniteur de StarCraft, Warcraft et Diablo, pour son premier jeu sur console, ne voulait pas décevoir, après un parcours jusqu'à présent sans faute. « Done when it's done. » Le développement de Ghost a pris, non pas du retard, mais du temps. Celui que ne s'offrent pas assez de créateurs. Le résultat, vous le verrez un peu plus loin dans le mag : un jeu au potentiel énorme, à la réalisation étonnante. Et c'est loin d'être terminé. Ghost voit en ce moment même son gameplay retravaillé et son graphisme affiné pour une sortie maintenant annoncée pour fin 2004. Blizzard veut que qu'il y a de mieux, nous aussi. « Done when it's done. »

Teckos

OFZAND

# Sommaire

Ce mois-ci, pour le  
sommaire, je vais me  
lâcher. Ouais, tac, comme  
ça. Je ne vais pas vous dire  
ce que vous allez trouver  
dans le magazine, hou ça  
non, non, non. Je vais  
plutôt vous parler de la  
rumeur. Celle qui naît d'un  
battement d'ailes de  
papillon et qui finit en  
tempête interplanétaire.  
Non, je plaisante,  
détendez-vous. Je vais  
plutôt me la jouer langue  
de catin et vous dévoiler la  
vérité vraie sur la véritable  
vie vraie des testeurs.

## NEWS



Plus téméraire que lui, tu meurs. Parce qu'entre la grippe aviaire, le SRAS et les canards laqués pas frais, Amoson n'en oublie pas de récolter de précieuses infos from Japan. Une bonne dose de saké pour se débarrasser des microbes, et zou, au boulot !

## DOSSIER



« Can you shoot me rookie ? », se demande Snake lorsqu'il rencontre Merry. À quoi pense-t-on avant de tirer sur sa cible ? Question métaphysique ou anodine ? L.D. nous donne sa vision des choses. Mais qui se cache derrière ces initiales ? Ma mère peut-être...

## EXCLUSIF



Après s'être échappé des geôles thaïlandaises, Keem a dû livrer une nouvelle bataille, celle de Starcraft: Ghost. Il a puisé au fin fond de son soi mystique et a médité durant plusieurs nuits sans lune pour trouver l'énergie nécessaire et percer enfin le secret du prochain titre de Blizzard. Yo.

## AVANT-PREMIÈRES



Teckos apprécie les belles cylindrées, et pas seulement celles qui font « vroom, vroom, pouët, pouët ». Du coup, ce mois-ci, il nous remet une couche de Race Driver 2, parce qu'il le vaut bien. Une avant-première qui fleure bon le pneumatique brûlant l'asphalte (voir p.62). C'est chaud là !

Joypad est édité par Future France S.A.S. au capital de 3 995 378 euros. Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417  
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret  
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39  
Présidente directrice générale et représentante légale : Saghi Zaimi  
Directrice générale - Finances et administration : Jane Whay  
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002  
Directrice de la publication : Saghi Zaimi  
Directeur du magazine : Xavier Levy  
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaimi  
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam

Tous droits de reproduction réservés  
Commission paritaire : 0305K73360  
Numéro ISSN en cours

Prix au numéro : 5,90 euros  
Date de parution : 24 février  
Dépôt légal à parution

**ABONNEMENTS**  
Abonnements France au 03 28 38 52 39  
Tarifs 1 an : 11 numéros  
France : 51,92 euros  
Tarif étranger au 03 28 38 52 39  
abonnements@joypad.com

**VENTE AU NUMÉRO**  
Anciens numéros : 03 28 38 52 39

Imprimé par : Brodero Graphique  
membre de E2G et la Galote-Prentat  
Zone Industrielle - Boulevard de la Marne  
77120 Coulommiers

Distribution : Transport Presse

### REDACTION

Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos)  
Secrétaire de rédaction :  
Géraldine Humphries  
1<sup>er</sup> rédacteur graphiste : Frédéric Thibault  
Iconographe : Rémi Aumeunier  
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro :  
Axel Beillard, Karim Benazziane,  
Sébastien Bipey (Dirk), Amandine Bornius  
(maquette), Filipe Canelas, Julien Cheze  
(Gollum), Louis-David Dalahaye (L.D.),  
Cédric Devoyon (K), Yasmine Djanir (SR),  
Eric Ferrand (illustration), Arnaud Frey  
(Amoson), Mathieu Ghorbani (Blutch),  
Richard Homsy, Gianni Molinaro (Plume),  
Karine Nitkiewicz (Karine), Vincent Oms  
(Vince), Kim-Long Tran (Keem) et Gilles  
Vielard (maquette).

101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret  
Tél. : 01 41 27 38 38  
Fax : 01 41 27 64 85

### PUBLICITÉ

Directeur commercial publicité :  
Jérôme Adam  
Directeur de publicité : Gilles de Guillebon

Chefs de publicité : Guillaume Pontoire  
et Matthieu Duzan  
Responsable trafic : Maguy Edouard  
(01 41 27 38 12)  
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00

### DIFFUSION

Responsable : Florence Lourier  
(01 41 27 44 66)  
Responsable de l'abonnement :  
Thibault Béchet  
Chef de produit vente au numéro :  
Olivier Riva

### FABRICATION

Responsable de la fabrication :  
Jacqueline Galarza  
(01 41 27 38 73)  
Chargée de fabrication : Solenn De Clercq

**Télématique 3615 Joypad**  
Centre serveur : Nudge

Ce numéro comprend un encart abonnement joint entre  
les pages 98 et 99, ainsi qu'un supplément gratuit de  
32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

La rédaction n'est pas responsable  
des textes, illustrations et photos qui lui  
sont communiqués par leurs auteurs.  
La reproduction totale ou partielle des  
articles publiés dans Joypad est interdite  
sans accord écrit de la société Future  
France. Sauf accord particulier,  
les manuscrits, photos et dessins adressés  
à Joypad publiés ou non, ne sont ni rendus  
ni renvoyés. Les indications de prix

et d'adresses figurant dans les pages  
rédactionnelles sont données à titre  
d'information, sans aucun but publicitaire.



Future France est une  
filiale du groupe The  
Future Network PLC.  
The Future Network PLC  
a pour mission de répondre aux besoins  
d'informations de personnes qui partagent  
une même passion. Notre but est de  
la satisfaire en créant des magazines  
et des sites Internet offrant une information  
de qualité et des conseils pour gagner  
du temps et de l'argent, mais aussi un réel  
plaisir de lecture ou de navigation. Cette  
stratégie simple a contribué à faire de  
notre entreprise l'un des groupes de presse  
dont la croissance est la plus forte dans  
le monde. The Future Network PLC publie  
aujourd'hui plus de 90 magazines en  
France, Italie, Grande-Bretagne et aux États  
Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux  
Internet. Le Groupe accorde également  
une licence à 80 magazines dans 28 pays.  
The Future Network est une société cotée  
à la Bourse de Londres. (Code : FNET)  
www.thefuturenetwork.plc.co.uk



Imprimé en France  
Printed in France  
Joypad est une marque déposée.

## FINAL FANTASY X-2

Keem ayant décidé  
de faire des infidélités  
au booklet, c'est K'  
qui s'en est chargé.  
Il a sacrifié sur l'autel  
du Dieu FF ses nuits,  
ses jours, ses yeux,  
tout ça pour nous pondre  
The Booklet of The Month.  
Maintenant, il parle tout  
seul, le regard perdu dans  
le vide, des fics nerveux  
secouant ses épaules,  
limite « nervous  
breakdown ». Un vrai gâchis...



## ZOOMS — 67



Dirk se prend pour Derrick. Il ne parle pas allemand et ne cache pas ses yeux derrière des lunettes d'une autre époque tout en élucidant les meurtres de sexagénaires. Non, Derrick Cole est un soldat qui pousse le FPS « one step further » comme ils disent là-bas.

## TESTS — 81



Alors qu'une carrière l'attendait au club de foot des poussins de Reims, Plume a contré son destin. Désormais, il se prend tantôt pour James Bond, tantôt pour un chasseur de souris. Il n'hésite pas non plus à livrer une guerre invisible si le besoin s'en fait sentir. Soldat Plumo, au rapport !

## CÔTÉ PÉCÉ — 124



Il y a des mecs qui jouent sur PC. Si, si. Un truc de dingue quand on y pense. Faut configurer la bête, utiliser un clavier, torturer une souris... Que des trucs immondes ! Et connaissez-vous la traduction de Blutch en français ? Ben, c'est blutch...

# Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Qui mieux que Gollum pouvait s'immiscer dans la personnalité intrinsèque de Sam Fisher ? L'homme un milliard de fois trop sensible qui, à chaque lame d'émotion, part dans des envolées lyriques dignes seulement de lui. Un sacré personnage ce Gollum, qui se complait à apprécier chaque scène comme une peinture, chaque dialogue comme un poème. Un type bizarre en fait ce Gollum. En page 60.



## PlayStation 2

Baldur's Gate: Dark Alliance II (test)	118
Castlevania: Lament of Innocence (test)	98
Final Fantasy X-2 (test)	90
Flipnic (test)	117
Forbidden Siren (test)	106
Fu-un Shinsengumi (zoom)	79
James Bond 007 : Quitte ou Double (test)	94
kill.switch (test)	88
Kurogane no Houkou 2:	
Warship Commander (zoom)	79
Mafia (test)	112
Midway Arcade Treasures (test)	121
Nebula: Echo Night (zoom)	74
NFL Street (test)	114
Nightshade (test)	116
Phantom Brave (zoom)	71
Puyo Pop Fever (test)	122
R: Racing Evolution (test)	122
Roger Lemerre :	
La Sélection des Champions 2004 (test)	119
Shikigami no Shiro II (zoom)	78
SOCOM II: U.S. Navy SEALs (test)	104
Sphinx et La Malédiction de la Momie (test)	96
Star Ocean 3 Director's Cut (zoom)	68
The Hajimete no RPG (zoom)	78
Uchuu no Stellvia (zoom)	78
World Championship Pool 2004 (test)	122
Wrath Unleashed (test)	122

## GameCube

Beyond Good & Evil (test)	120
Final Fantasy Crystal Chronicles (test)	100
James Bond 007 : Quitte ou Double (test)	94
Kirby Air Ride (test)	121
Prince of Persia: The Sands of Time (test)	121
Puyo Pop Fever (test)	122
R: Racing Evolution (test)	122
Resident Evil Code: Veronica X (test)	110
Shikigami no Shiro II (zoom)	78
Spawn Armageddon (test)	122
Sphinx et La Malédiction de la Momie (test)	96

## Xbox

Baldur's Gate: Dark Alliance II (test)	118
Beyond Good & Evil (test)	120
Breakdown (zoom)	72
Conan (test)	120
Deus Ex: Invisible War (test)	84
James Bond 007 : Quitte ou Double (test)	94
Memorick Apprentice Knight (test)	121
Midway Arcade Treasures (test)	121
NHL Rivals 2004 (test)	121
Plus Plum 2 (zoom)	79
Prince of Persia: The Sands of Time (test)	121
Puyo Pop Fever (test)	122
R: Racing Evolution (test)	122
Roger Lemerre :	
La Sélection des Champions 2004 (test)	119
Shikigami no Shiro II (zoom)	78
Silent Scope Complete	122
Spawn Armageddon (test)	122
Sphinx et La Malédiction de la Momie (test)	96

## Game Boy Advance

Baldur's Gate: Dark Alliance (test)	120
Gyakuten Saiban 3 (zoom)	79
Metroid Zero Mission (zoom)	76
Need For Speed Underground (test)	121
Pokemon Fire Red & Green Leaf (zoom)	77
Wan Wan Meitantei (zoom)	79

## Neo Geo

Samurai Spirits Zero (zoom)	70
-----------------------------	----



# ATTACHEZ vos CEINTURES

Internet Haut Débit Prix TTC/mois	TELE2	WANADOO
512 kbps	24,95 € SANS ENGAGEMENT DE DURÉE	34,90 € ENGAGEMENT D'UN AN

Prix mensuel TTC au 12/01/04 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 512k et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 512k, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - WANADOO : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour WANADOO, valable dans les zones couvertes par la technologie ADSL en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client. Débits maximaux de 512 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.

**Nouveau !**  
Profitez du 1024k/256k  
au prix du 512k !\*

Dans les zones dégroupées\*

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2. • Jusqu'à 10 fois plus rapide qu'une connexion classique • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Modem à 29,95 € TTC • Aucun engagement de durée • Pas de frais de résiliation • Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est plus que temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur [www.tele2.fr](http://www.tele2.fr)  
ou au 0 805 04 11 55

## TELE2.INTERNET

\*Offre réservée aux clients dont les lignes sont situées dans les zones dégroupées TELE2 et techniquement éligibles au service 1024k. Consultez le site Internet [www.tele2.fr/mega](http://www.tele2.fr/mega) pour connaître la disponibilité du service 1024k sur votre ligne. Débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 256 kbps en voie ascendante.  
\*\*Offre non cumulable valable jusqu'au 30/04/04. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000. RCS Versailles B 409 914 611.

# TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

## Apocalyptique

Apocalyptique. Le bouclage, la vie, les news et tout ça. Non, pas le bouclage en fait. *Fingers in the nose*, sauf quand les éléments s'y mettent. Lorsque le destin s'en mêle. Lorsque les sens implosent. Lorsque les essences protéiques libèrent leur courroux. Oui, ce mois-ci, l'ami Arnosan a pris des vacances et est revenu en France avec des news sous le bras. Sur son île là-bas très loin, il avait faim de substances laitières bien grasses, bien fermentées et bien de chez nous, communément appelées fromage ou frometon ou claquos ou calendos ou encore « magefro qui pue ». Forcément,

lorsqu'il est rentré au pays, histoire de passer les fêtes en famille et faire des bisous à la rédac', il n'a pas résisté et a fini autour d'une raclette/fondue savoyarde (la combo ultime). C'était la veille de son départ pour l'île du jeu vidéo. Un charmant petit gars Arnosan, sauf quand il sent le frometon à trois bornes. Oui, les adieux, ça le fait tout de suite moins. Allez zou, retourne sur ton île. Le petit &#@é nous a tout de même laissé un petit souvenir, un pull tout imprégné de rustres saveurs savoyardes. Ce n'est pas humain. On te souhaite plein de sushis morts et de makis pourris. Tu vas payer vieux !

**Champions of Norrath (PS2)**

**35**

**Fallout Brotherhood of Steel (Xbox, PS2)**

**38**

**Final Fantasy: Advent Children (DVD)**

**20**

**Firefighter F.D. 18 (PS2)**

**28**

**Level X (salon)**

**24**

**Ninja Gaiden (Xbox)**

**9**

**Onimusha 3 (PS2)**

**10**

**Rallisport Challenge 2 (Xbox)**

**30**

**Richard Burns Rally (Xbox, PS2)**

**34**

**Star Wars Battlefront (Xbox, PS2)**

**36**

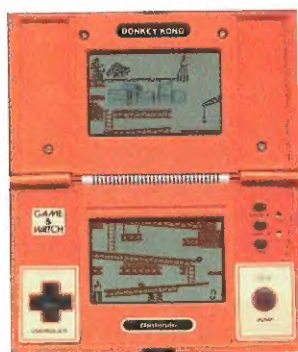


Ninja Gaiden (Xbox)

Made in Japan

# Shimatta Gyuudon ga nai !!

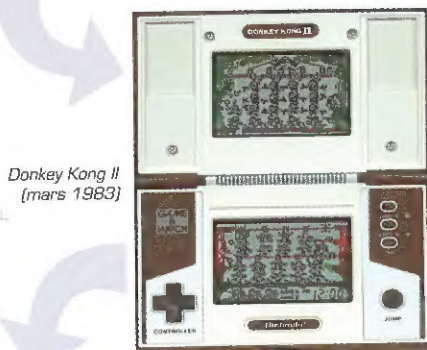
# La nouvelle portable de Nintendo



Donkey Kong (juin 1982)



Mario Bros. (mars 1983)



Donkey Kong II (mars 1983)



Life Boat (octobre 1983)



Nintendo DS 2004

Décidément, encore une console Nintendo sous les feux de la rampe ce mois-ci. Contrairement à l'iQue, celle-ci sortira en Europe. Une nouvelle console de salon ? Non. Une nouvelle portable ? Oui ! Voici les premières infos sur la bête.



Satoru Iwata, big boss de Big N depuis bientôt un an et demi, aime jouer avec nos nerfs. Cela faisait un petit moment que Nintendo dévoilait au compte-gouttes les infos sur une nouvelle machine, qui ne serait « ni le successeur de la GBA, ni celui de la GC ». Cette nouvelle console est une portable. Son nom de code actuel ? La « Nintendo DS », pour « Dual Screen ». Qui, vous avez bien lu, la prochaine console portable de Nintendo aura deux écrans ! Ils seront placés verticalement. Chacun mesure 3 pouces en diagonale, ce qui est sensiblement plus que l'écran d'une GBA, histoire de vous donner une petite idée. Nos amis opticiens, devenus milliardaires avec la GBA première du nom, seront navrés d'apprendre que chaque écran sera rétro-éclairé (enfin !). La bête sera conçue autour de deux processeurs ARM. Le processeur principal étant un ARM9, un ARM7 (même type que celui de la GBA) viendra en renfort. Aucune fréquence de fonctionnement n'a été annoncée pour le moment. Les jeux tiendront sur un tout nouveau type de cartouche, dont la taille pourra aller jusqu'à 1Gb (soit 4 fois plus que la capacité des plus grosses cartouches GBA actuelles). Nintendo n'a pas encore communiqué sur l'éventuelle compatibilité avec les jeux GB et GBA.

## Deux écrans ???

On ne peut pas retirer à Nintendo son désir d'innover : croix directionnelle, boutons « L » et « R » apparus avec la SFC, entre autres. Certes, ils n'ont pas toujours eu des idées de génie (on ne citera que le Virtual Boy). Lors de l'annonce de l'EyeToy, les créateurs de chez Nintendo ont eu l'honnêteté de reconnaître le joli coup de Sony, avant de conclure : « C'est Nintendo qui aurait dû créer l'EyeToy. » La Nintendo DS s'inscrit donc manifestement dans cette volonté de toujours innover et de trouver de nouvelles façons de jouer et de vivre le jeu vidéo. Quel usage feront les développeurs de ce double écran (qui peut aussi servir d'écran unique) ? Et surtout, suivront-ils Nintendo dans cette entreprise périlleuse ? Réponse lors du prochain E3, qui s'annonce de plus en plus excitant !

Après un petit passage en France pour les fêtes de fin d'année, me voici de retour sur mon île préférée. Certes, il ne fait pas bien chaud, alors rien de tel qu'une petite partie de VF4 Evo pour oublier le froid qui règne sur Tokyo. Ce mois-ci a été particulièrement chargé en événements. Jugez plutôt, Nintendo annonce une nouvelle console portable (tous les détails sur cette même page) et Namco a révélé non pas un mais QUATRE nouveaux « Tales » ! Le premier, « Tales of Legendia », sera la suite de « Tales of Symphonia ». Débarqueront également « Tales of Truthia » et « Tales of Phantom 2 », qui sortiront respectivement sur PS2 et PSone. Enfin, Namco nous a fait savoir que la GBA ne serait pas mise à l'écart de ce raz-de-marée ! Il y en aura donc pour tout le monde, sauf pour Billou. Il y a fort à parier que plus l'E3 se rapprochera, plus les éditeurs prendront un malin plaisir à faire monter le buzz autour de leurs futures superproductions. Comptez sur nous pour les traquer et les faire parler ! Enfin, qui dit février, dit aussi AOU, le salon de l'arcade. Rendez-vous donc le mois prochain pour découvrir les bombes qui envahiront les salles obscures japonaises d'ici la fin de l'année, et qui arriveront aussi, avec un peu de chance, sur console.

Arnosan

# Ninja Gaiden



Éditeur : Tecmo  
Machine : Xbox  
Sortie au Japon : 28 février 2004  
Sortie en Europe : Courant 2004

Ça y est ! Nous avons enfin pu poser nos mains sur une démo jouable de Ninja Gaiden, un mois avant sa sortie. Ryu arrivera avec un peu de retard, mais comme vous pourrez le constater, notre attente sera récompensée !

Ce nouvel opus de la série de Tecmo suit toujours les aventures de Ryu Hayabusa, ninja en quête de vengeance. L'éditeur nippon a remis au goût du jour ce classique en le dotant d'un moteur 3D du niveau de DOA3 et d'un gameplay en conséquence. Non content de s'adresser aux amateurs de l'original (le jeu Nes sera inclus !), Tecmo fait le pari d'attirer de nouveaux joueurs dans un monde qui commence à nous être familier au vu du nombre de clones de Shinobi sortis récemment. Du côté des armes, une belle panoplie était déjà disponible, allant des traditionnels shurikens, et toutes leurs variantes,



au katana, en passant par les nunchakus. Ces armes sont un aspect important du jeu puisque vous pourrez les développer et en obtenir de nouvelles. Un peu à la manière d'un Soul Calibur, votre choix d'arme définira le style global des combats.

Parlons-en des combats. Ceux-ci reposent sur un système de combos où les coups s'accumulent tant que vous tuez des ennemis. Ce système pousse le joueur à adopter un style rapide et nerveux, le jeu prenant alors toute son ampleur. Dans un mélange de Devil May Cry et de Soul Calibur, Ryu trucidé frénétiquement ses adversaires dans un déluge de métal rendu spectaculaire par des effets de blur propres à chaque arme. En un mot : magnifique.

## Simple Shinobi-like ?

Bien sûr, comme tout ninja qui se respecte, Ryu a un bel éventail de mouvements à sa disposition, comme le salto arrière ou le pouvoir désormais classique de courir sur les murs. Que les plus sceptiques se rassurent, ces mouvements s'exécutent naturellement et sont introduits progressivement dans le jeu au cours d'un tutorial. Enfin, dernier point notable, le système de caméras : quoique classique, il fait tout son possible pour ne jamais gêner le joueur tout en ajoutant un côté dramatique à l'action avec la possibilité de replacer la caméra à tout moment via une simple pression sur l'une des deux gâchettes. Ninja Gaiden sera compatible Xbox Live et devrait débarquer sous peu dans nos contrées.



Tous les boss ou adversaires que nous avons pu voir ont bénéficié d'un soin tout particulier. La Team Ninja sait se servir de la Xbox, il n'y a aucun doute là-dessus.



Voilà ce que j'appelle un slash ! La hache sera certes un peu délicate à manier et plus lente par rapport au katana, mais les dégâts qu'elle inflige sont conséquents !

Made in Japan

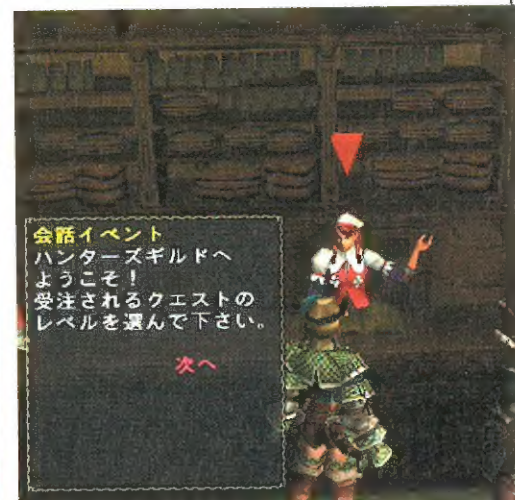
# Monster Hunter

La sortie de Monster Hunter approche à grands pas et Capcom vient de dévoiler les derniers mécanismes de ce jeu d'action/aventure pas comme les autres. Vous pourrez former des groupes allant jusqu'à quatre guerriers, ces derniers étant presque entièrement « customisables » de la tête aux pieds. L'aspect le plus intéressant sera sans nul doute la gestion de l'équipement. En effet, vous pourrez booster votre arsenal ou votre cuirasse en fonction de tout ce que vous aurez pu ramasser sur le corps de vos ennemis : griffes, écailles... De plus, le choix des missions sera très varié : il faudra tour à tour défendre un village, piéger un dragon, partir à la chasse, pêcher... Bref, tout s'annonce pour le mieux. Excellente nouvelle pour finir, la sortie en Europe de Monster Hunter a été confirmée, avec un mode online dispo très peu de temps après la commercialisation du titre. Si c'est pas une bonne nouvelle ça !

Éditeur : Capcom • Machine : PlayStation 2  
Sortie au Japon : 11 mars 2004  
Sortie en Europe : Courant 2004



Il va falloir être très téméraire pour attaquer ces rescapés de Jurassic Park. Utilisez votre bouclier à bon escient et tout devrait bien se passer.



À l'intérieur des villes, vous aurez à disposition une grande variété de quêtes auprès de la guilde des chasseurs. Ne surestimez pas vos forces.

# Onimusha 3 Demon Siege



Onimusha 3 sera disponible au Japon au moment où vous lirez ces lignes. Mais nous n'avons pas pu nous empêcher de vous offrir à nouveau une petite flopée d'images et quelques infos avant le test import du prochain numéro. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, Onimusha 3 mettra en scène deux héros, qui se retrouveront pris dans une faille temporelle. Notre valeureux Jean Reno, alias Jacques, débarquera en 1582 en plein Japon pendant

Voici la fiancée de Jacques, la charmante Michelle. Son arme de prédilection ? La mitraillette ! Tous aux abris.



que Samanosuke se retrouvera, lui, en plein Paris en 2004. Et attention, ce n'est pas tout, un nouveau perso vient d'être révélé ! Elle s'appelle Michelle, et devra se battre contre le Genma devant Notre-Dame, rien que ça. Nos deux héros retrouveront-ils leurs dimensions respectives ? Réponse dans le prochain numéro de Pad !

Éditeur : Capcom  
Machine : PlayStation 2  
Sortie au Japon : 26 février 2004  
Sortie en Europe : Automne 2004



L'épée-fouet de Jacques n'a rien à envier à celle d'Ivy dans Soul Calibur. Remarquez au passage le magnifique effet de flammes.



Vous affronterez ce tas de boulons sur le toit de l'Arc de Triomphe après avoir grimpé quelques marches.




# CONNAITRONT-ELLES UN JOUR LA PAIX ?



Dans Final Fantasy X-2, le monde de Spira subit de profonds bouleversements, de nouveaux dangers apparaissent, et quelque part, un ami est peut-être encore en vie...

- Evolvez dans un scénario à base de missions, permettant une progression non linéaire.
- Changez la classe de vos personnages pendant les batailles à l'aide du nouveau système de "vêtisphères".
- Menez des combats d'une rapidité et d'un dynamisme étonnants grâce au système "Active Time Battle" (temps de combat actif).
- Prolonger l'expérience grâce à une histoire aux fins multiples et faites durer le plaisir.

PlayStation 2 

  
**FINAL FANTASY X-2**

12+

SQUARE ENIX

SQUARE ENIX

 PlayStation 2

Rejoignez Yuna dans sa quête de la vérité.

Made in Japan 

À peine Onimusha 3 terminé, voici que Keiji Inafune se lance dans une autre épopée, dans un registre quelque peu différent. Le père de Megaman va maintenant tenter de ressusciter Rome sur PlayStation 2 !



# Shadow of Rome

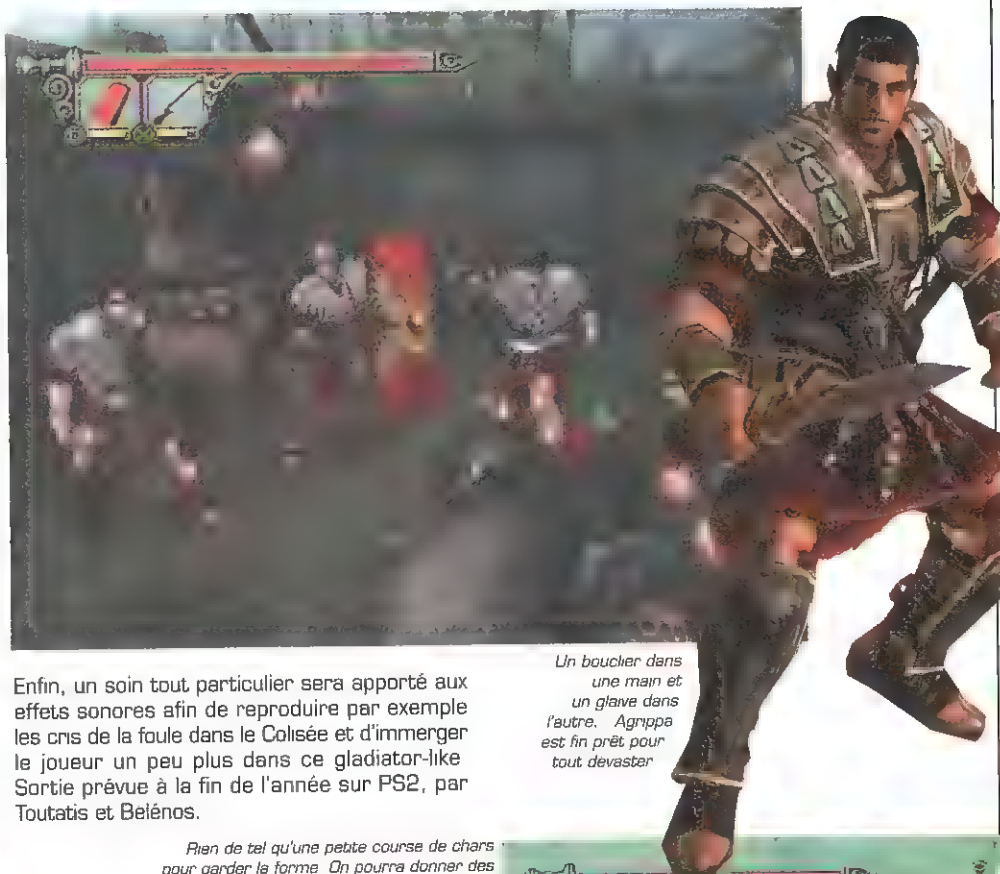


Éditeur : Capcom  
Machine : PlayStation 2  
Sortie au Japon : N.C.  
Sortie en Europe : Fin 2004

Shadow of Rome se déroule en - 48 avant J.-C. Le grand empire romain est en proie à la corruption et à la décadence. Jules César comptait bien remédier à tout ça, mais il n'a rien trouvé de mieux que de se faire assassiner avant de restaurer la paix et l'harmonie. C'est alors qu'Agrippa apprend que son père Uesnius est suspecté de cet acte infâme et devrait être exécuté par le vainqueur des prochains jeux du cirque. Il n'en fallait pas plus pour qu'Agrippa revienne dans l'urgence à Rome, embarquant avec lui Octavius et Claudia, afin de sauver l'honneur de sa famille et découvrir le vrai meurtrier de César.

## Deux héros pour sauver l'Empire

Tout le gameplay de Shadow of Rome sera articulé autour de deux persos. Le très puissant Agrippa, qui ne fera pas dans la dentelle, et Octavius, qui préférera jouer la carte de l'infiltration. Capcom nous promet que l'aventure variera selon la façon de jouer de chacun. Ainsi, si vous excellez dans les scènes d'action, vous aurez le droit... à encore plus d'action ! La même règle s'applique aux phases d'aventure. Comme si tout cela ne suffisait pas, des courses de chars, entre autres réjouissances, seront aussi de la partie. Capcom a apporté un soin tout particulier à une reproduction fidèle en 3D de plusieurs endroits-clés de Rome : le Colisée, le marché... Une véritable balade en fait.



Enfin, un soin tout particulier sera apporté aux effets sonores afin de reproduire par exemple les cris de la foule dans le Colisée et d'immerger le joueur un peu plus dans ce gladiator-like. Sortie prévue à la fin de l'année sur PS2, par Toutatis et Beïénos.

Un bouclier dans une main et un glaive dans l'autre. Agrippa est fin prêt pour tout dévaster

Rien de tel qu'une petite course de chars pour garder la forme. On pourra donner des coups de fouet ou faire le ménage autour de soi à grand renfort de hache



Keiji Inafune aurait-il succombé aux charmes de MGS et de Splinter Cell ? On dirait bien que oui !



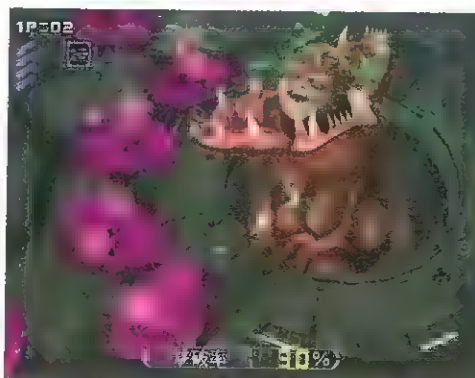
BATTLE



# Neo Contra

Made in Japan

Faute de place et de temps, nous n'avions pu vous parler du nouveau Contra dévoilé récemment par Konami. Voilà, on se rattrape ce mois-ci. Ce nouvel opus, estampillé « Neo Contra », se déroule dans un futur très lointain. On retrouvera Bill Rizer (déjà apparu dans Shattered Soldier) et un petit nouveau aux allures de samourai, Genbei Yagyu. Une fois de plus, l'action a l'air d'être au rendez-vous dans des dizaines de niveaux alternant les phases en vue semi-isométrique et horizontale. Bien gore et défilant, cet opus ne devrait pas nous décevoir. Espérons juste que Konami ait un peu revu à la baisse le niveau de difficulté par rapport à Shattered Soldier. Nos collègues américains pourront tout blaster sur leur PS2 au mois de novembre. Aucune date de sortie précise annoncée pour le Japon ou l'Europe.



La personne en charge du design de ce boss doit voir beaucoup de choses dans son sommeil à en juger par l'apparence de cette bestiole repoussante



Voici une phase qui rappellera bien des souvenirs aux joueurs de Contra sur Super Famicom. Remarquez les cadavres de vos adversaires gisant dans une substance non identifiée



News

Éditeur : **Konami** • Machine : **PS2**  
Sortie au Japon : **Novembre 2000**  
Sortie en Europe : **Novembre 2000**



Bien en place sur son dinosaure, Bill pourra tout faire sauter à l'écran et switcher à volonté entre trois armes

# Katamari Damacy



Ici, ce n'est pas une boule de flipper qui roule mais un immense tas d'ordures en tout genre. Les programmeurs devraient regagner leur chambre captonnée très bientôt.



Autant vous prévenir de suite, attachez-vous solidement les côtes. Katamari Damacy raconte l'histoire du roi du cosmos et de son fils. Après avoir forcé un peu sur la route, ce bon roi a mis la Terre sens dessus dessous. En tant que prince pur et innocent, vous vous proposez de descendre sur la planète bleue pour remettre un peu d'ordre dans tout ça. Tel un ouvrier, vous allez devoir pousser une boule d'objets très divers et variés à travers tout un dédale de niveaux. La boule ira bien sûr en grossissant et pourra prendre des proportions complètement déli-

rantes. Cependant, il faudra faire attention à ne pas toucher les murs, etc. Complètement décalé, Katamari Damacy s'annonce comme étant le digne successeur de Kuma Uta pour le championnat du jeu le plus atypique. Cette petite merveille, que l'on attend avec impatience, sera proposée à un prix réduit lors de sa sortie le 18 mars prochain sur l'archipel nippon.

Éditeur : **Konami** • Machine : **PS2**  
Sortie au Japon : **Mars 2001**  
Sortie en Europe : **Mars 2001**



Dans ce menu, vous pourrez faire l'inventaire de tout ce que vous avez ramassé. Ici nous avons un ballon de foot, un onigiri, un parapluie, une part de gâteau. De quoi ouvrir une foire à tout.



# Atelier Iris



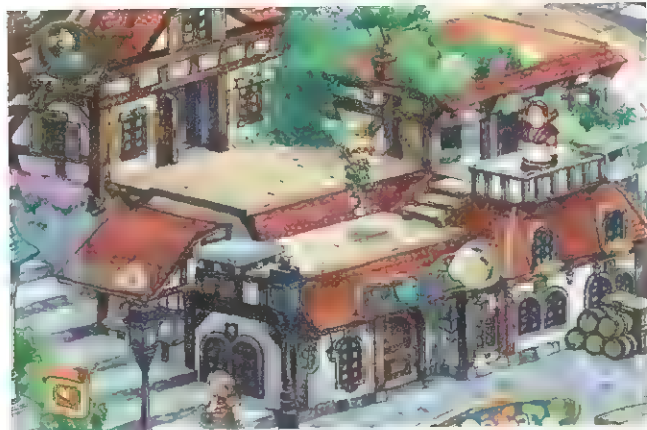
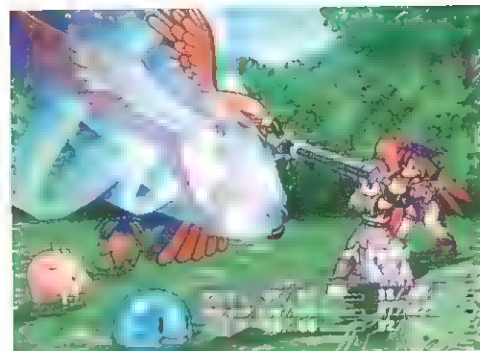
Gust, un éditeur japonais avant tout connu pour sa série des « Atelier », vient d'annoncer la sortie du prochain opus de sa saga : Iris no Atelier - Eternal Mana. Cette fois, la vedette est tenue par un trio pour le moins hétéroclite. Krein Kiesling (un nom qui fleure bon la jeune Europe, les trottoirs de Prague ou de Cracovie...) est un brillant alchimiste en devenir, accompagné de Rita Blanchimont. Pour parachever la sainte trinité de ces êtres ultra charismatiques, n'oublions pas le guignol de service, au nom tout aussi ridicule qu'attachant : le dénommé « Popo ». Esthétiquement très proche de titres comme Venus and Braves ou encore Seven (deux

jeux Namco que nous ne verrons jamais sous nos latitudes), Iris exploite un système de jeu reposant sur la « mana » (énergie magique régissant l'univers). Ainsi, en chapardant la mana des créatures rencontrées, nos joyeux lurons pourront invoquer à leur rescousse des esprits élémentaires. RPG plus traditionnel (plus pur diront certains) que ses devanciers, Atelier Iris, avec ses combats en temps réel somptueux et colorés, s'annonce comme une véritable ode à la 2D.

Éditeur : Gust • Machine : PlayStation 2

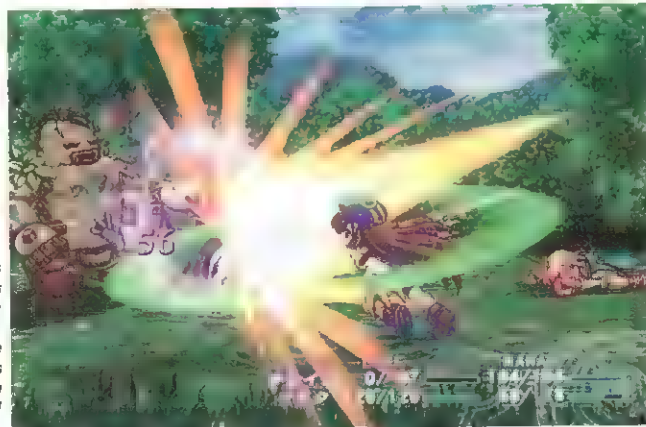
Sortie au Japon : Mai 2004

Sortie en Europe : N.C.



L'apparence des villages a été très soignée. La 2D n'est pas morte, et c'est tant mieux.

Non, nous ne sommes pas dans Star Ocean ou Valkyrie Profile. La ressemblance lors des combats avec les titres de Tri Ace est quand même frappante.



# Dragon Quest V Tenkuu no Hanayome



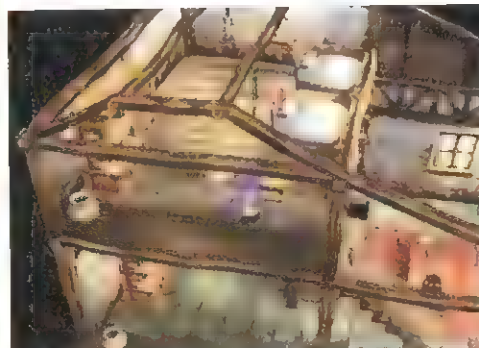
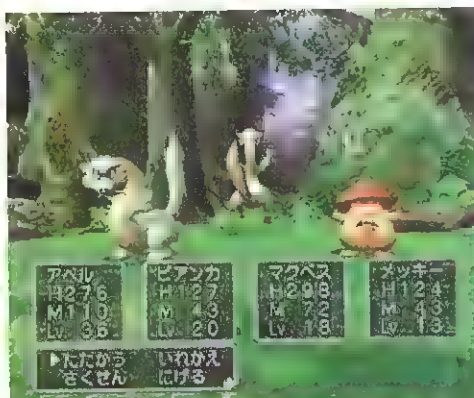
Avec le retard de FFXII, il fallait bien trouver un moyen pour Square Enix de finir l'année fiscale en beauté. Tadam ! La magie de la corde nostalgique vient à point nommé. Cette fois-ci, c'est le très bon Dragon Quest V qui s'y colle. Histoire de faire passer la pilule, les graphismes seront entièrement refaits en 3D et les mélomanes se réjouiront de la présence de versions réorchestrées des mélodies de Koichi Sugiyama. Dragon Quest V: Tenkuu no Hanayome (la compagne du ciel) raconte l'histo-

re de l'héritier du trône de Granbania. Celui-ci partira à la recherche de sa mère qu'il croyait morte, et devra aussi faire face à un cruel dilemme : épouser Bianca ou Flora ! Cette version sera accompagnée d'un DVD premium contenant un « movie » de DQ VIII, toujours prévu pour le moment pour mars 2005. Oui, ça fait loin.

Éditeur : Square Enix • Machine : PlayStation 2

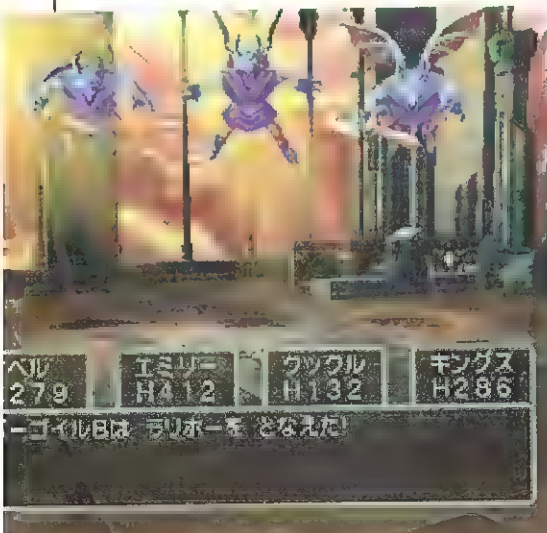
Sortie au Japon : 25 mars 2004

Sortie en Europe : N.C.



Tout a été refait, même l'intérieur des maisons. Nous sommes bien loin de la version 2D sortie en septembre 1992 sur SFC. Douze ans après, c'était le minimum.

Les Slimeknight passent à l'attaque ! Ces persos ont bien sûr servi de modèle à ceux présents dans Slime Mori Mori, sorti l'année dernière sur GBA.





**Il vient de découvrir que chez Free  
le haut débit est à 2 mégas ... pour le même prix.**

Pour seulement 29,99 euros par mois l'Internet haut débit est maintenant à 2 mégas sur les zones géographiques couvertes par la Freebox. Vous bénéficiez en plus du téléphone gratuit en France Métropolitaine et d'un accès gratuit à un bouquet de chaînes de télévision numérique. Le modem USB/Ethernet est inclus et vous n'avez aucun engagement de durée et aucun frais d'accès au service.

Les zones géographiques ne bénéficiant pas encore des avantages de la Freebox, le haut débit est tout de même à 1024 k !

*free* 

Inscription : [www.free.fr](http://www.free.fr) ou par téléphone au 3144.

Made in Japan



# Digimon Racing

Cela faisait un petit moment qu'un jeu de course à la Mario Kart n'était pas sorti sur GBA. Après Wario Racing chez Konami, c'est désormais au tour de Bandai de sortir un jeu de course avec ses bestioles maison : les Digimon. Ces derniers tenteront de déterminer lequel d'entre eux est le meilleur pilote sur une douzaine de circuits, dont des étendues glacées ou encore des passages dans les champs. Comme d'habitude, chacun disposera de toute une panoplie de coups spéciaux pour se frayer un chemin vers la plus haute marche du podium. Rien de bien fabuleux me direz-vous. Eh bien si ! Digimon Racing sera le premier jeu de course à être jouable jusqu'à quatre simultanément avec l'adaptateur sans fil, sorti avec Pokemon Green Leaf et Fire Red fin janvier. Et ça, c'est beau !

Éditeur : Bandai • Machine : Game Boy Advance  
Sortie au Japon : 1<sup>er</sup> avril 2004 • Sortie en Europe : N.C.



Les palmiers, le sable fin. Rajoutez des vahinés siliconées et tout cela ferait presque penser à l'E3 à Los Angeles...



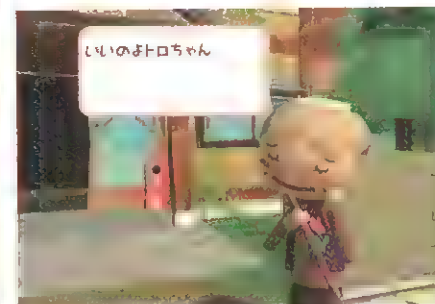
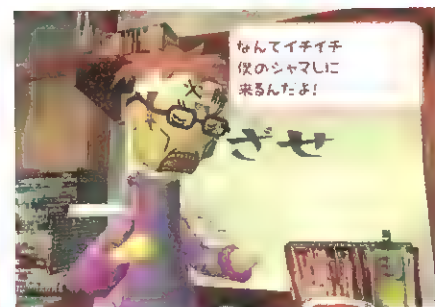
Ce Digimon s'appelle Patamon. Ses caractéristiques ? Une accélération lamentable mais une vitesse de pointe incomparable.

## Dokodemo isscho ! Toro to nagareboshi

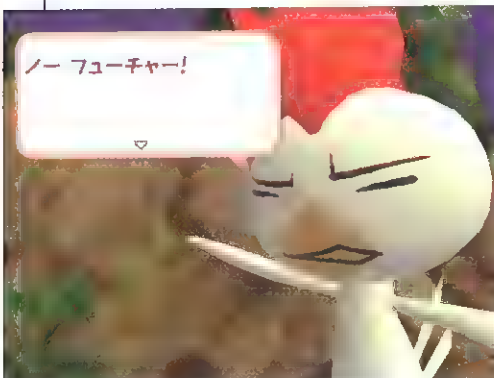
Le sympathique chat lancé par Sony pour promouvoir la Pocketstation fête cette année son 5<sup>e</sup> anniversaire ! Le prétexte était trop bien trouvé pour sortir une nouvelle aventure de Toro. Dans ce nouvel épisode, notre minou blanc devra retrouver les morceaux d'une étoile filante et ainsi exaucer les vœux de ses congénères. Toujours basé sur la communication et l'apprentissage de nouveaux mots, cet opus verra l'apparition de nouveaux Pokepi (dénomination pour les animaux), comme Andrew

le poulet ou encore Mitsuru l'élan. Jeu de communication oblige, il faudra faire avec les humeurs de chacun et essayer de contenter tout le monde. Retrouvez-vous les fragments de l'étoile filante pour réaliser les souhaits de chacun ? Réponse au mois d'avril en import.

Éditeur : S.C.E.I. • Machine : PlayStation 2  
Sortie au Japon : Avril 2004  
Sortie en Europe : N.C.



Ce lapin affirme se rendre au onsen (source d'eau chaude) quand il est fatigué. Je suis tout à fait d'accord avec lui.



Ce poulet est un vrai punk ! Il ferait bien d'aller chez le médecin vu ce qui se passe au Japon en ce moment.

# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® 3



**La lutte anti-terroriste a enfin trouvé ses héros !**

Rainbow six 3 prend d'assaut la PlayStation 2. Prenez la tête de l'équipe Rainbow, l'unité d'élite la plus qualifiée au monde pour faire face aux missions anti-terroristes les plus risquées, et devenez le pire cauchemar des terroristes de la planète !



jouable  
avec  
kit-micro

PlayStation.2



12+  
www.pegi.info

DÉCOUVREZ ÉGALEMENT  
LES INTERVENTIONS MILITAIRES  
DES GHOSTS !



UBISOFT

Made in Japan



# Samurai Jack

## The Shadow of Aku

Peut-être ne connaissez-vous pas Samurai Jack. Ce charmant héros a fait ses débuts à la télé américaine sur la chaîne Cartoon Network en novembre 2001. Rassemblant en moyenne 2 millions de téléspectateurs à chaque diffusion, il n'en fallait pas plus pour que nos amis les marketeux décident d'en faire une adaptation vidéoludique. C'est Amaze Entertainment qui développera les aventures de Jack sur les trois consoles de salon pour le compte de Sega. Notre héros, victime d'un sort, se voit téléporté dans le futur. Longue sera sa quête et nombreuses seront

les rencontres avec d'étranges civilisations avant de retrouver le portail qui le ramènera chez lui. Samurai Jack disposera d'une palette de coups relativement conséquente (25) et devra traverser presque autant de niveaux (24) avant d'arriver à bon port. Aucune sortie n'est à l'ordre du jour en dehors du pays de l'oncle Sam (mars 2004).

**Éditeur :** Sega

**Machines :** PlayStation 2, Xbox et GameCube

**Sortie au Japon :** N.C.

**Sortie en Europe :** N.C.

*Tel Tom Cruise, ce samouraï un peu perdu attend le moindre faux pas de son ennemi avant de le hacher menu*

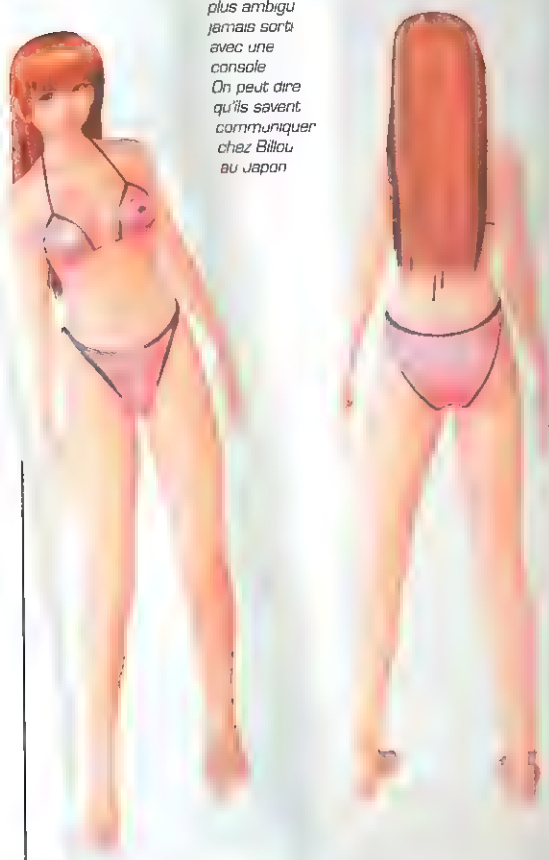


*Cela va de soi, Samurai Jack manie le sabre aussi bien que Maître. Il ne fera pas bon traîner dans les parages*



*Loin de révolutionner le genre, Samurai Jack devrait au moins faire quelques milliers d'heureux outre-Atlantique*

*Voici sans doute le goodies le plus ambigu jamais sorti avec une console. On peut dire qu'ils savent communiquer chez Billou au Japon*



*Voici Kasumi vue de dos. Je ne veux pas savoir ce que vont faire les futurs acquéreurs du pack avec le coussin gonflable.*

# Xbox DOA Online



L'actualité Xbox au Japon est vraiment au ras des pâquerettes. Heureusement que la Team Ninja est là ! Pour fêter dignement la sortie de DOA Online, Microsoft Japan éditera un pack spécial Kasumi Blue. Ce dernier contiendra une Xbox bleue, la manette assortie, le kit DVD, un abonnement de 12 mois au Xbox Live et bien sûr le jeu. Mais ce n'est pas tout ! Billou proposera en cadeau de dernière minute un coussin gonflable à l'effigie de Kasumi, mesurant environ 1,60 m ! On ne sait pas trop à quel degré prendre ce genre de blague. Toujours est-il que ce package, qui vient de prendre tout son intérêt de par la présence d'une héroïne gonflable, sera limité à 5 000 exemplaires. Parfaitement mon bon monsieur, et pas une poupée gonflable de plus ! La totale sera facturée 22 800 yens (180 euros).

**Éditeur :** Tecmo

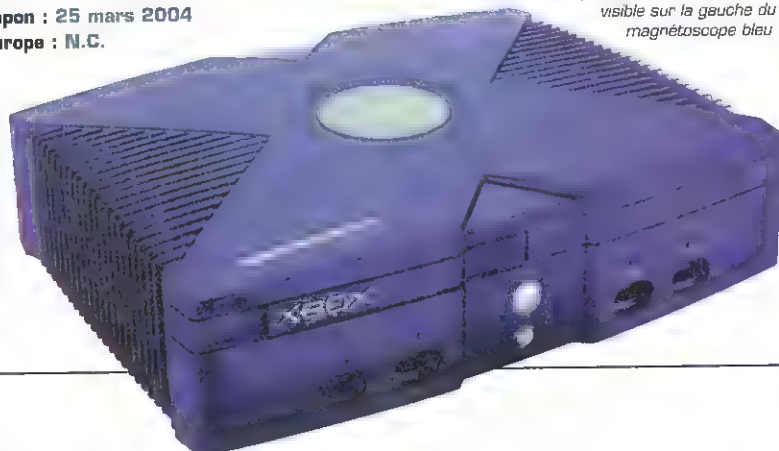
**Machine :** Xbox

**Sortie au Japon :** 25 mars 2004

**Sortie en Europe :** N.C.



*Histoire de vous rappeler le titre du jeu que vous venez d'acheter en bundle, une belle inscription « DOA Online » sera visible sur la gauche du magnétoscope bleu*





C'est ici que  
j'ai loupé la cible



Football 2004 maintenant disponible sur console N-Gage™. Licences  
reelles, modes de jeu avancés et jouabilité parfaite séduiront les  
amateurs de foot. Grâce au mode multijoueurs sans fil, FIFA Football  
2004 offre une expérience de jeu mobile unique et passionnante.  
[n-gage.com](http://n-gage.com)

**N-GAGE**  
NOKIA

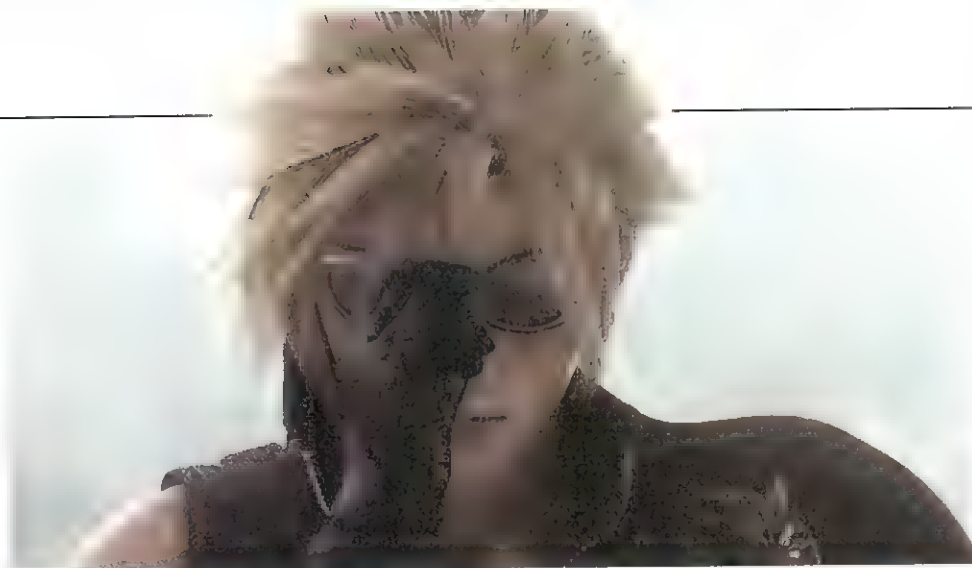
où tu veux  
qui tu veux



Copyright © 2004 Nokia. Tous droits réservés. Nokia et N-Gage sont des marques déposées de Nokia Corporation. FIFA Football 2004 © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle FIFA. Logo FIFA © 1977 FIFA™. Développé sous licence Electronic Arts Inc. Tous noms de joueurs et ressemblances sont utilisées sous licence de la Fédération Internationale des Footballleurs Professionnels (FIFPro), des équipes nationales, des clubs et/ou des ligues. Tous les produits portables, noms de sociétés, marques et logos sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Photos et documents non contractuels. RC Numéro B 330742784 - ONEY

Made in Japan

Nous étions présents à Tokyo au mois de septembre dernier lors de cette annonce durant laquelle Square Enix avait décidé de poursuivre la saga FFXIII... sur DVD ! Depuis, de nouvelles images sont tombées et promettent un spectacle grandiose.

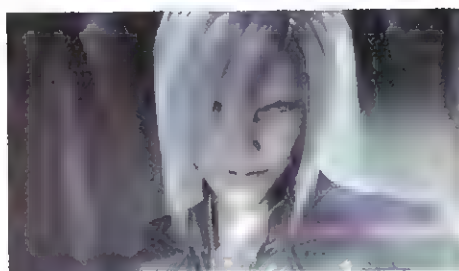


# FINAL FANTASY VII

## Advent Children

Éditeur :  
Square Enix  
Sortie au Japon :  
Été 2004

Avec ses neuf millions d'exemplaires vendus à travers le monde, FFXIII a définitivement marqué toute une génération de joueurs. Premier FF à bénéficier de CG, ce fut aussi la première fois que l'on découvrait ce monde féerique sur tous les continents. Même si la règle veut que chaque FF soit unique, il faut croire que le Studio 1 s'amuse à la transgresser. Avec Final Fantasy X-2 tout d'abord, qui sera disponible dans nos vertes contrées au moment où vous lirez ces lignes. Voilà maintenant qu'ils commettent un deuxième crime de lèse-majesté en sortant une suite à FFXIII, sous forme de film d'animation en 3D. Rappelons brièvement l'univers de l'opus original. La trame se déroule à Midgar, ville célèbre pour sa « Mako Energy ». Une société, la Shinra, a mis la main sur le contrôle de cette énergie et en a profité pour imposer sa propre politique. Les réacteurs Mako, disposés à la périphérie de Midgar, extraient la fameuse « Mako Energy ». Cette dernière, censée apporter joie et bonheur (selon Shinra), est en fait la source vitale de la planète. « Si on continue comme ça, la planète mourra ! » C'est avec cette phrase présente dans leur esprit que s'est constitué un groupe de résistants, connu sous le nom d'« AVALANCHE ». Prêts à tout pour contrecarrer les plans de Shinra, nos résistants décident de faire exploser l'un des réacteurs Mako. Un des membres de cette mission est Cloud Strife (tristement rebaptisé Clad dans la pathétique V.F.), un ancien membre du SOLDIER



Dans la première vidéo dévoilée lors du TGS, on pouvait voir ce personnage aux prises avec Cloud. Regardez ses yeux !

(un bataillon de Shinra). Dénué de tout principe, Cloud rejoint AVALANCHE comme un simple mercenaire. Cependant, il découvrira la vérité sur son passé lors de cette mission et commencera alors à se poser des questions sur son existence...

### La résurrection de Sephiroth ?!

FFXIII AC se déroule deux ans après FFXIII. Alors qu'ils croyaient avoir trouvé la paix et la sérénité, les habitants se retrouvent confrontés à un fléau : une maladie inconnue qui se répand



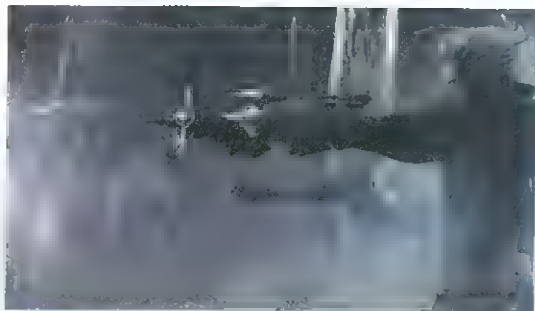
Ce canon a l'air d'avoir pris un coup de vieux depuis sa dernière utilisation dans FFXIII. Marche-t-il encore ?

comme une traînée de poudre. Cloud, qui a combattu autrefois pour sauver son propre monde, mène désormais une vie d'ermite, à l'écart de la société... On dirait qu'il va devoir reprendre du service ! Comme vous pouvez le voir sur les photos, trois étranges personnages semblent avoir un rapport direct avec la cause de ces maux. Sont-ce des sbires de Sephiroth, dont la présence est confirmée ? Ce dernier que l'on croyait mort serait-il de retour ? Que de questions qui trouveront une réponse cet été au Japon.



Le coup du spectre a déjà été remarqué dans FF The Movie. La réalisation semble toujours autant assurer, pas de souci !

La course à moto était l'un des moments forts de FFXIII. Pas étonnant donc de retrouver Cloud sur son destrier.



Cloud et sa troupe auront du pain sur la planche  
Non seulement le personnage du milieu manie l'épée comme  
personne, mais en plus ses deux collègues ont l'air de savoir  
se servir d'un gun



Barrett est de retour ! Suite à un terrible accident, il a perdu l'usage de son  
bras droit. Ce dernier a été remplacé par une protubérance mécanique  
Aux dernières nouvelles, il semblerait aussi que Vincent soit de retour !



Made in Japan

Voici une cartouche FC entièrement remaniée pour rentrer pile-poil dans votre GBA

# La GBA SP Famicom pour tous !

Si vous ne faites pas partie de la poignée de chanceux Japonais à avoir remporté la magnifique GBA SP FC (et c'est fort probable), vous serez ravi d'apprendre que Nintendo sortira une version grand public de la bête. D'accord, elle est un peu différente et moins belle que l'originale... Mais elle n'en reste pas moins magnifique, et surtout, elle est en vente (12 500 yens, soit environ 95 euros) ! Pour accompagner la sortie de la bête, Nintendo a également lancé toute une série de jeux FC au format GBA sous le label « Famicom Mini ». Pour l'excentrique somme de 2 000 yens (environ 17 euros), vous serez l'heureux propriétaire de Mappy, Super Mario Brothers, Legend of Zelda premier du nom... Pour la petite histoire, sachez que ces deux derniers titres sont planqués dans Doubutsu no Mori et que Nintendo n'a jamais dévoilé les codes pour les débloquent ! Il faut croire qu'il est bien plus lucratif de jouer sur la fibre nostalgique des plus anciens plutôt que de donner les codes pour y jouer gratos dans Doubutsu... Tsss tsss.

**Machine : Game Boy Advance SP Famicom**  
**Sortie au Japon : 14 février 2004**  
**Sortie en Europe : On peut rêver...**



On ne peut être qu'admiratif devant un tel design. Comment faire du neuf en donnant l'impression que c'est du vieux. La classe.



La bête en question, accompagnée de quelques titres. À noter qu'il n'y a pas que des jeux made in Nintendo dans le lot, il y a aussi des titres Namco et Hudson.



# Nintendo veille !

Cela fait un petit moment qu'un club Nintendo existe en Europe avec son système d'étoiles, mais le phénomène est très récent au Japon. Le système est cependant un peu différent au pays du soleil levant. Depuis peu, les jeux GC et GBA contiennent une feuille à bords jaunes (voir photos) avec un numéro de série. Ce dernier, une fois rentré sur le site japonais, permet de valider les points. Cependant, Nintendo n'avait pas pensé qu'une majorité de grossistes importateurs chinois ouvriraient toutes les boîtes pour récupérer les points avant de revendre les jeux aux États-Unis ou en Europe ! Certains membres se sont donc retrouvés avec des nombres de points pharaoniques. Parallèlement, de nombreux numéros de série se sont retrouvés sur des sites d'enchères. Nintendo a donc pris conscience du problème et a modifié plusieurs règles pour la validation de ces précieux points. Depuis début février, il est impossible d'enregistrer deux fois le même jeu (exception faite pour la série des Pokémon) et Nintendo traque les vendeurs de points à la sauvette sur le Net. Les fraudeurs vont avoir la vie dure !

La manette aux couleurs GC du club Nintendo japonais vous coûtera la bagatelle de 500 points. Il faut acheter environ 8 ou 9 jeux GC pour obtenir une telle somme.



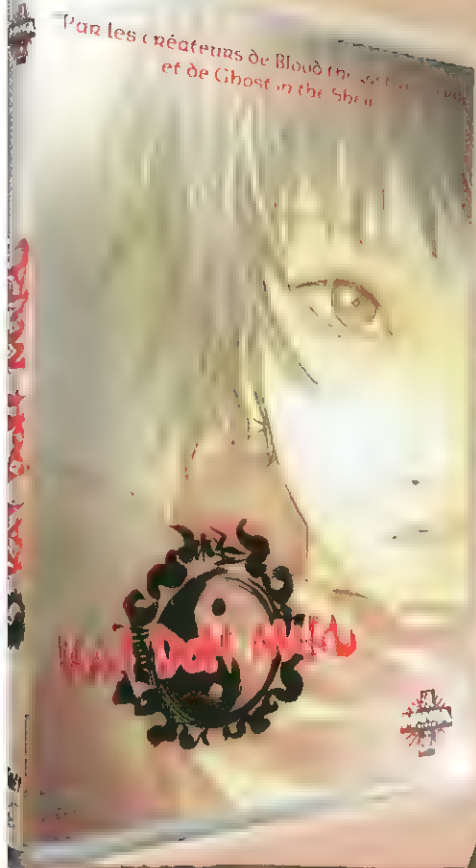
Voici le décompte d'un membre triple Platinum qui a préféré rester anonyme. On peut voir (avec une loupe !) que sur sa liste de jeux enregistrés figurent certains titres en triple ! Au moment où vous lirez ces lignes, la fête sera finie pour les petits malins.

# ポイント明細

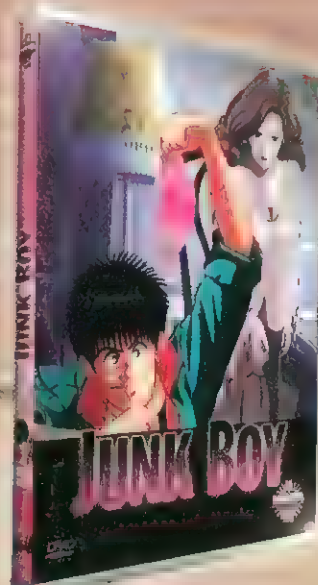
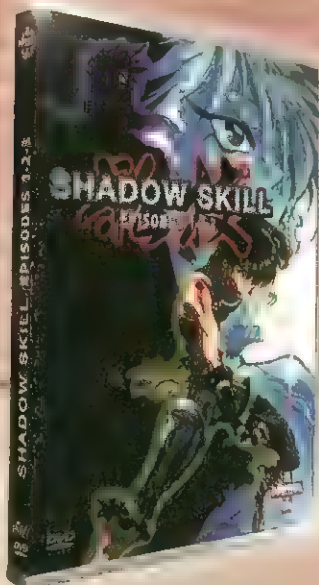
今月のご購入金額と、お支払いただいた金額との差額です。

年月日	商品名/サービス名	登録ポイント	ポイント消費	残ポイント
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	85	0	85
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	125
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	165
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	205
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	245
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	285
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	325
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	365
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	405
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	445
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	485
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	525
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	565
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	605
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	645
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	685
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	725
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	765
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	805
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	845
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	885
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	925
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	965
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1005
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1045
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1085
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1125
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1165
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1205
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1245
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1285
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1325
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1365
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1405
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1445
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1485
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1525
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1565
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1605
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1645
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1685
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1725
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1765
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1805
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1845
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1885
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1925
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	1965
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2005
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2045
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2085
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2125
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2165
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2205
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2245
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2285
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2325
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2365
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2405
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2445
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2485
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2525
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2565
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2605
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2645
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2685
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2725
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2765
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2805
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2845
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2885
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2925
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	2965
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3005
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3045
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3085
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3125
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3165
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3205
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3245
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3285
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3325
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3365
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3405
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3445
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3485
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3525
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3565
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3605
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3645
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3685
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3725
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3765
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3805
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3845
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3885
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3925
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	3965
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4005
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4045
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4085
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4125
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4165
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4205
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4245
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4285
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4325
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4365
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4405
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4445
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4485
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4525
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4565
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4605
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4645
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4685
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4725
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4765
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4805
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4845
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4885
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4925
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	4965
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5005
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5045
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5085
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5125
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5165
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5205
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5245
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5285
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5325
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5365
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5405
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5445
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5485
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5525
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5565
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5605
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5645
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5685
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5725
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5765
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5805
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5845
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5885
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5925
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	5965
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6005
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6045
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6085
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6125
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6165
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6205
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6245
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6285
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6325
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6365
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6405
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6445
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6485
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6525
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6565
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6605
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6645
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6685
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6725
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6765
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6805
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6845
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6885
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6925
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	6965
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7005
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7045
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7085
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7125
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7165
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7205
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7245
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7285
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7325
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7365
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7405
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7445
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7485
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7525
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7565
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7605
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7645
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7685
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7725
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7765
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7805
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7845
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7885
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7925
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	7965
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8005
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8045
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8085
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8125
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8165
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8205
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8245
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8285
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8325
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8365
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8405
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8445
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8485
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8525
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8565
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8605
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8645
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8685
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8725
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8765
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8805
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8845
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8885
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8925
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	8965
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	9005
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	9045
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	9085
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	9125
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	9165
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	9205
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	9245
2003/12/3	ARMANDO EXOTIC ONLINE	40	0	9285

# 4 CHEFS-D'ŒUVRE DE L'ANIMATION JAPONAISE POUR LA PREMIERE FOIS EN DVD VIDEO



L'univers du Moyen-Age japonais,  
entre passion et arts martiaux, par les créateurs  
de BLOOD THE LAST VAMPIRE et GHOST IN THE SHELL



ET ÉGALEMENT DISPONIBLES

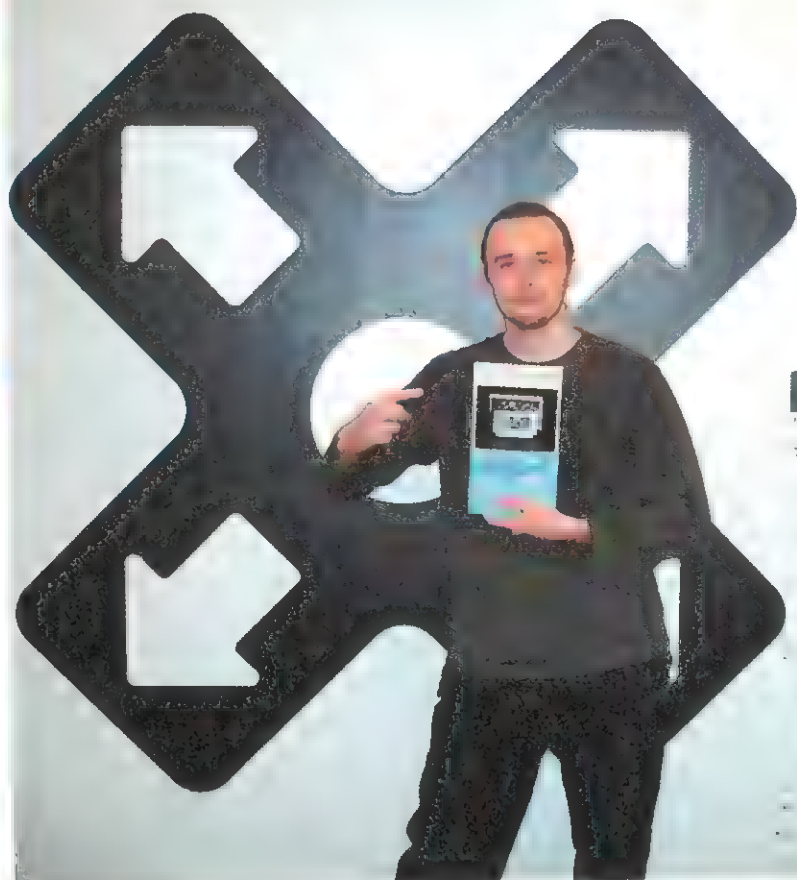
## MAINTENANT EN DVD VIDEO

© 2003 Pathe Vidéo - © Manga Entertainment Ltd. Tous droits réservés.

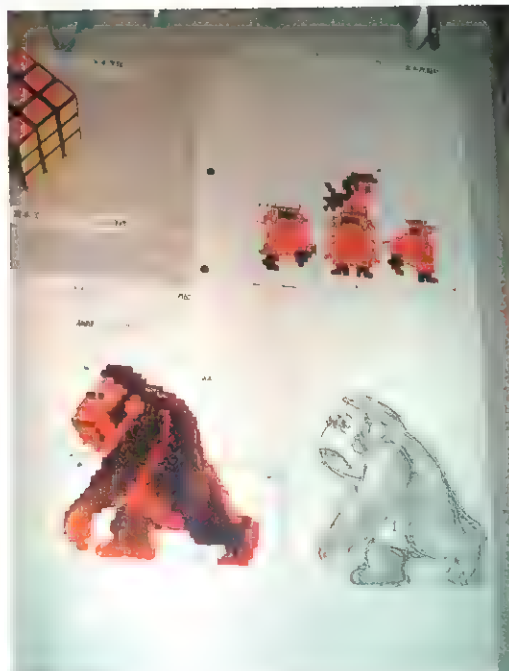


# Level X

Fermez les yeux. Imaginez un endroit regroupant tous les jeux Famicom. Un endroit où il serait possible de jouer à Xevious sur un écran de plus de cinq mètres de diagonale. Cet endroit a existé, à Tokyo, l'espace de deux mois. Ouvrez les yeux maintenant, et bienvenue au Level X !



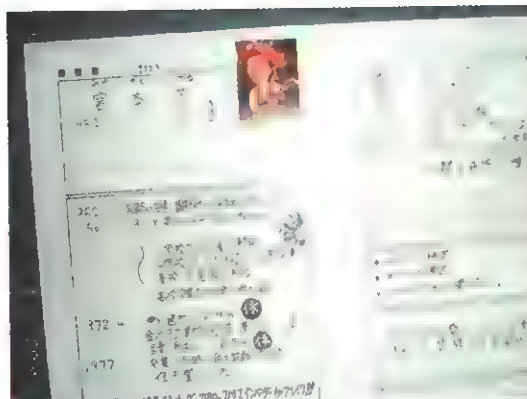
Level X  
20th  
テレビゲームの展



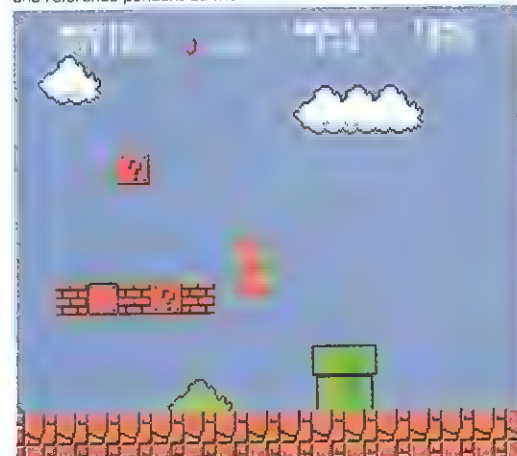
Non, vous ne rêvez pas, Shigeru Miyamoto a créé les persos de Donkey Kong point par point ! Une patience qui a été plus que récompensée et acclamée à travers le monde

Pour fêter comme il se doit les 20 ans de la Famicom, Nintendo a envahi le musée de la photo à Tokyo, avec 1 252 jeux (la totale !) et des objets top collector. Grands adorateurs de cette machine, nous ne pouvions rater ça ! Séquence nostalgie. L'exposition est constituée d'une grande pièce carrée avec une petite salle dédiée à la projection de vidéos (sur les usines de production principalement). Le premier contact des visiteurs se fait par le biais d'une vitrine retraçant les débuts de plusieurs personnes : Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima, Satoshi Tajiri, Yuji Naka... Au-dessus de chaque vitrine, contenant une partie de leurs effets personnels et le matériel de l'époque, on remarquera les C.V. de chacun d'entre eux. On y apprend que Shigeru Miyamoto affectionne la guitare et la natation et a une peur bleue des hôpitaux, ou encore que le but de Yuji Naka est de rendre heureux les enfants à travers le monde, tout simplement. Dans la vitrine de Mister Kojima, on peut apercevoir ses dessins avec les plans du premier Metal Gear ! Il raconte également son arrivée chez Konami. Affecté à la section MSX (une machine issue de la collaboration entre Microsoft et ASCII), il avait eu pour premier boulot de concevoir un jeu de combat. Le MSX ne pouvant gérer que 2 ou 3 sprites à la fois, il était impossible de réaliser un tel jeu. De plus, il était fortement limi-

Super Mario Bros. Une jouabilité sans faille qui restera encore une référence pendant au moins trois milliards d'années



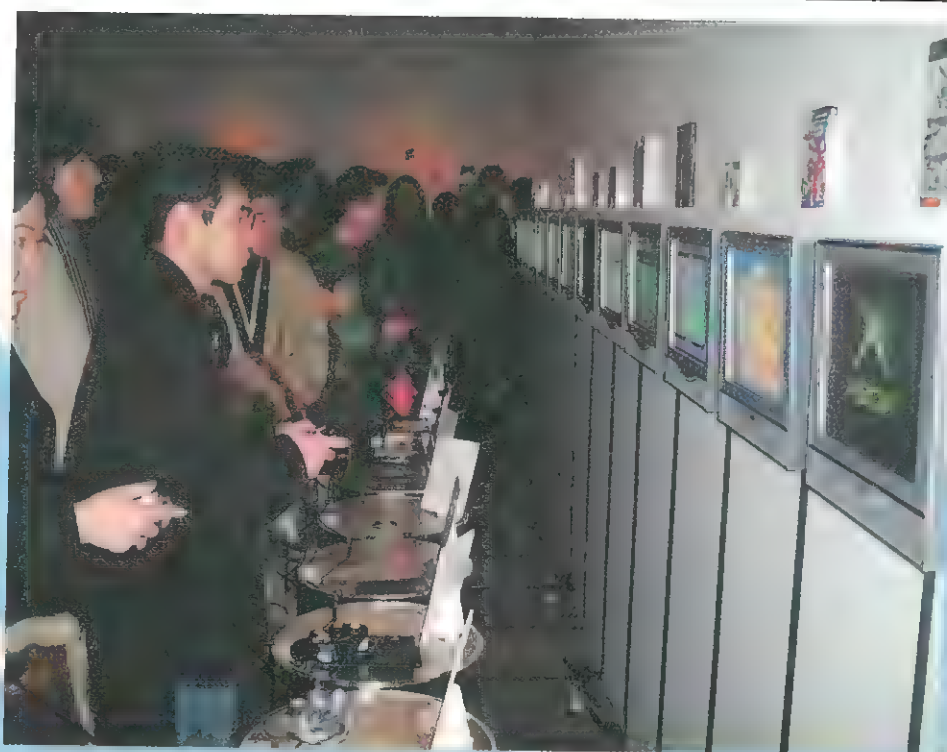
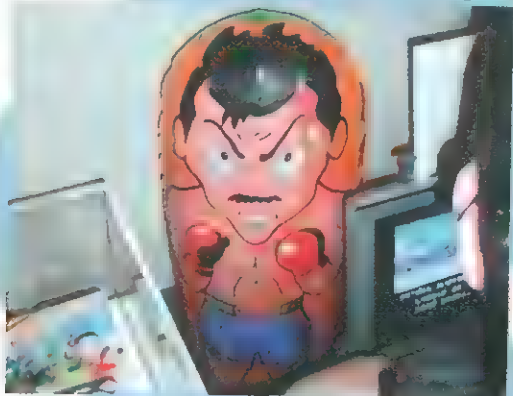
Voici le C.V. de Shigeru Miyamoto. Il aurait fallu au moins trois feuilles de plus pour faire le listing complet de tous les jeux qu'il a chapeautés de près ou de loin.





HN11033308  
Voici le numéro  
de la dernière  
Famicom  
produite. Mais  
qu'ont-ils fait ?  
Ils ont arrêté  
la production  
de cette  
merveille !  
Iwata  
saaaaann

Cet accessoire un peu délire permettait de jouer à Exciting Boxing de Konami. Une alternative originale au traditionnel punching-ball



News

té par le nombre de couleurs pouvant être affichées simultanément. Seulement 16 ! Si on enlève les couleurs difficilement utilisables comme le rose ou le violet, il ne lui en restait plus que 8. Il trouvait cette situation complètement injuste, ses collègues de travail bossant dans la même pièce sur Famicom et disposant, eux, de 52 couleurs. Tout semblait aller contre Hideo Kojima. C'est alors qu'il eut l'idée de génie de concevoir un jeu dans la même veine que le film *La Grande Évasion* où un prisonnier de guerre doit s'échapper. Un jeu dans lequel il ne faudrait pas se faire repérer par les 2 ou 3 gardes présents (il fallait faire avec les limitations de la machine). Vous l'aurez compris, Metal Gear venait de naître !

### Mon rival ? Le Rubik's Cube !

En plein milieu de la pièce était diffusée une vidéo où Miyamoto expliquait sa vision du jeu vidéo, et où il se rappelait ses premiers pas chez Nintendo. Entré chez Big N en 1977, il occupa tout d'abord le poste de designer. C'est-à-dire créer des dessins qui seront incorporés plus tard dans les jeux. Pour sa première production, Donkey Kong, il avait la lourde tâche de représenter un personnage avec seulement une grille de 16 points par 16 ! Le challenge était de taille. Tout d'abord, il a réalisé un visage et un nez importants, pour

que les joueurs comprennent qu'il s'agit d'un être humain (en conséquence de quoi son corps aura fatalement une taille réduite). Ensuite, pour faire comprendre que ce perso court, il fallait faire bouger ses bras, ce qui impliquait des couleurs différentes pour différencier les bras du corps. C'est alors que Shigeru Miyamoto eut le sentiment que ce perso ressemblait à un Italien. Enfin, afin de rendre son nez visible, il lui fallait une moustache. De plus, pas besoin de dessiner une bouche, puisqu'il suffisait de deux lignes de pixels pour le nez et une pour la moustache. Et voilà ! Jumpman (qui s'appellera Mario par la suite) était né !

Une vidéo présentant un niveau inédit de Super Mario Bros. était ensuite diffusée : un niveau où il suffit juste de courir de gauche à droite. Miyamoto s'explique ensuite la course dans Super Mario Bros. (le fameux B dash), et pourquoi les joueurs apprécient tant cette fonctionnalité. « Dans Donkey Kong, une fois que vous sautez, le saut est figé et vous ne pouvez rien faire. Dans Super Mario Bros., il est possible de sauter plus ou moins loin si vous prenez de l'élan ou encore de bouger un peu dans les airs pour modifier l'endroit où vous atterrissez. En tant que joueur, c'est vraiment quelque chose que je voulais inclure, en faisant fi des lois physiques de la réalité. » À la question « quel est votre plus grand rival ? », il répond en souriant : « le Rubik's Cube ! » Ce der-



Des bornes disposées aux quatre coins de l'exposition permettaient de replonger en enfance le temps d'une partie de Mario Bros par exemple



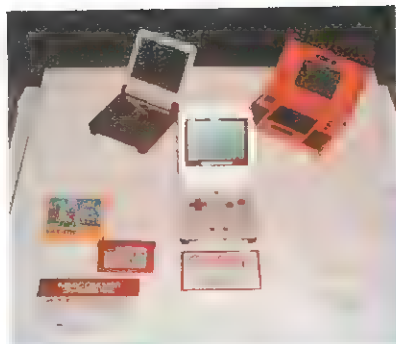
La tablette graphique pour Famicom. On peut dire que cette console a été servie en accessoires divers et variés

Le point commun entre Rockman et Onimusha 3 ? Ils ont le même géniteur : Keiji Inafune !

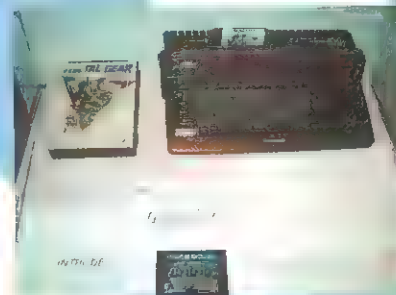


Duck Hunt, un classique. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le lightgun n'envoie pas de rayons, mais est équipé d'un récepteur qui permet d'identifier les couleurs

Made in Japan



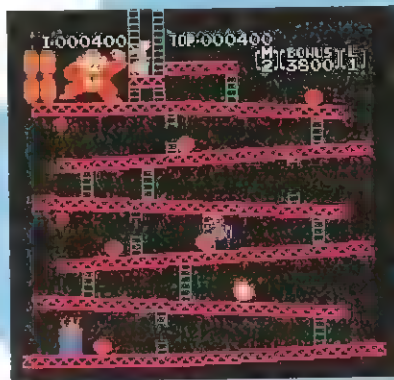
Sur la gauche la GBA SP aux couleurs de la Famicom et réservée à de chanceux Japonais. Celle au milieu est en vente au pays du soleil levant depuis le 14 février dernier



Le tout premier Metal Gear est sorti sur MSX. Hideo Kojima ayant fait ses débuts sur ce support.

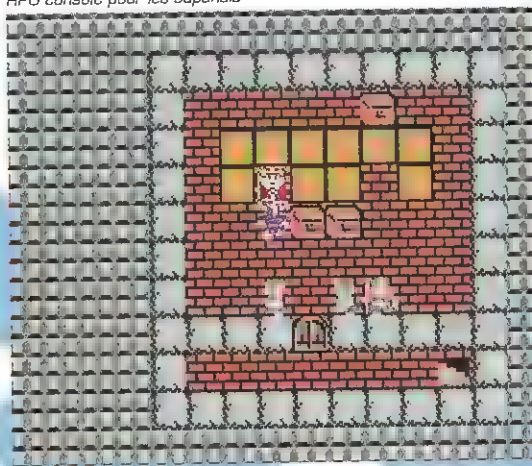


Aller, une nouvelle fois, rien que pour le plaisir des yeux, la GBA SP Famicom



Donkey Kong, ou les premières aventures bondissantes de Jumpman, alias Mario

Dragon Quest premier du nom, créé par le génial Yuji Horii. Il déclare s'être inspiré de Wizardry pour créer le premier RPG console pour les Japonais



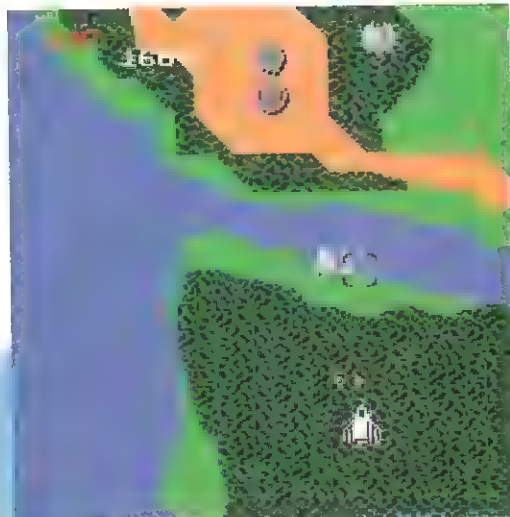
« s'est vendu comme des petits pains, et on comprend immédiatement son fonctionnement, en le touchant avec les mains. C'est aussi ce que je recherche en créant des jeux. »

### Famicom

Dans plusieurs dizaines de vitrines était rassemblée l'intégralité des jeux sortis sur la sixième console de Nintendo, mais la première à être mondialement connue : la Famicom. Les jeux étaient classés par ordre chronologique, et on se baladait donc entre 1983 et 1994 en parcourant les vitrines. Au mur étaient accrochées les consoles. Tous les accessoires de la FC étaient bien sûr présents : modem pour parier aux jeux de course, powerglove, mitraillette Hyper Shot de Konami, lunettes 3D, palette graphique... Des bornes permettant de rejouer aux plus grands classiques ainsi qu'aux derniers jeux sur toutes les plates-formes étaient également en démonstration. Près de la sortie se trouvait la dernière Famicom produite (une new Famicom). Une enquête a été menée parmi les visiteurs. Quel est le jeu qui vous a le plus marqué sur Famicom ? Grands vainqueurs : Dragon Quest III et Super Mario Bros. On pourra s'étonner de la présence d'un seul titre Square dans les trente premiers (Final Fantasy III en 7<sup>e</sup> position). Sortie le 15 juillet 1983, cette console n'a pas fini de faire rêver et il suffisait de voir les visiteurs de tous les âges s'émerveiller et se rappeler leurs premiers émois devant des cartouches plus ou moins obscures. Plus que les 20 ans de la Famicom, c'était véritablement un grand rendez-vous du jeu vidéo japonais. Tout le monde était redevenu enfant en ces lieux où le temps ne semblait pas avoir de prise...



Zelda no densetsu est tout d'abord sorti sur FDS, un lecteur de disquettes réinscriptibles qui se plaçait sous la Famicom.



Xevious, un des trois piliers de la Famicom selon les experts. Bien en dessous de la version arcade, il donnait quand même l'impression de jouer à un jeu d'arcade chez soi



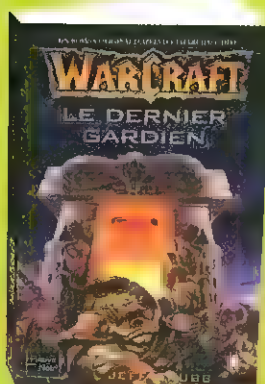
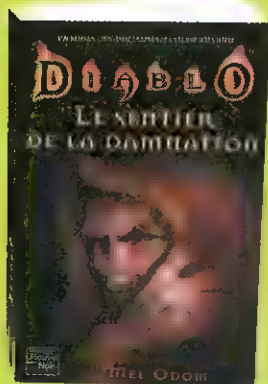
Excitebike proposait un éditeur de niveaux, une mini-révolution à l'époque. Impossible malheureusement de sauvegarder ses créations.

Pippin, Playdia, PC-FX, Virtual Boy, Jaguar, 32X, Saturn, PlayStation. Le Level X n'était pas seulement destiné à la Famicom, mais aussi aux autres machines sorties jusqu'à aujourd'hui





Avec les romans Fleuve Noir  
**Je fais ce que je veux,  
 je lis ce qui me plaît...**



**Les meilleurs jeux vidéo sont au Fleuve Noir**

**... et je peux gagner l'un des 40 téléphones  
 mobiles Siemens C62**

(jeux vidéo, DVD, livres), en répondant à la question suivante :

**Combien de romans Warcraft ont déjà été publiés par Fleuve Noir : 2, 3 ou 4 ?**

Pour gagner et être au courant avant les autres des exclusivités Fleuve Noir : envoie

1 message à l'adresse suivante : [41010@fleuve-noir.fr](mailto:41010@fleuve-noir.fr)

Ou connecte-toi sur : **[www.fleuve-noir.fr](http://www.fleuve-noir.fr)**



Made in Europe

Un jeu de pompiers.  
ça faisait longtemps.  
Un jeu d'action où on n'est  
pas censé tuer des gens.  
ça faisait longtemps aussi.  
Bref, un jeu d'action un peu  
différent, ça faisait encore  
plus longtemps. Et lorsque  
c'est KCET qui s'y colle, on  
attend avec impatience.



# Firefighter F.D.18

Éditeur : Konami  
Machine : PlayStation 2  
Sortie en Europe : Avril 2004

L'attrait de l'uniforme... C'est à se demander ce qu'elles ont toutes à être fascinées pour ces bourrus dans leur tenue polycarbonnée. Il paraît que le bal des pompiers rencontre un grand succès, rameutant son lot de groupies en mal de héros des temps modernes. Démonstration avec la journaliste là. « Toi la blonde là, je vais être très désagréable mais tu vas tout de même tomber en émoi devant mes exploits » « Oh oui Dean McGregor mon sauveur, tu es le meilleur soldat du feu. Oh comme tu es beau ! » Rassurez-vous, Firefighter F.D.18, ce n'est pas que ça, même si cet aspect de l'intrigue apporte un peu de légèreté et prête à sourire. On accueille d'ailleurs le reste du scénario, bien que très convenu et très Backdraftien, avec autant d'enthousiasme : une histoire de criminel pyromane sur fond de conspiration. Une bonne carotte qui semble servir avec brio un titre dans lequel les vilains sont les flammes.

## Flamekueuch

Pas de headshot, ni de fatalité ; ici on sauve des vies et non l'inverse. On avance, lance à la main, à la rencontre des survivants dans des environnements apocalyptiques aux allures de fours géants. Simple. Toutefois, Pyros fait montre d'ingéniosité pour rendre le challenge difficile, et



Les systèmes anti-incendies confèrent une invincibilité temporaire



Les survivants doivent être secourus dans un temps limité  
Toute la difficulté consiste à se frayer un chemin jusqu'à eux

par conséquent, le gameplay intéressant. On s'enflamme ainsi à la découverte des backdrafts et autres flashovers, les phénomènes les plus redoutés ; on brûle un peu de matière grise dans la manière de lutter contre les différents types de flammes... De vraies difficultés, d'autant que la panoplie du super pompier est assez minimaliste : une hache pour se frayer un chemin, une lance à incendie, un canon à poudre, et un extincteur portatif. Graphiquement, si chaque élément pris individuellement ne casse pas des briques, l'ensemble en pleine animation met le feu. Les explosions et éboulements n'ont de cesse d'ébranler l'écran, rendant le rythme haletant. Un des points forts du titre. Firefighter F.D.18 est donc déjà une bonne surprise. Reste à voir s'il ne sera pas trop lassant à la longue.

Teckos

Avant de défoncer une porte, mieux vaut vérifier. La fumée qui s'échappe sous la porte est mauvais signe. Trop tard là, Backdraft !!!



La lance magique. Son tuyau ne fait jamais de nœud, sa longueur est illimitée et elle vous suit partout

en bref



## LA VACHE, MEC !

Tout a débuté il y a quelques semaines à Ahmedabad, là, quelque part en Inde. C'est l'histoire d'une vache supra vénale qui aurait décidé d'avaler un joli paquet comprenant non pas 1, non pas 2, mais plutôt 1 722 diamants. Soucieux de récupérer sa fortune digérée, Mohabbatsinn Gohil, le diamantaire loser, a décidé de nourrir le bestiau jusqu'à ce qu'il le ait rendu le trésor. Après un mois d'effort, notre homme aurait déjà récupéré 355 cailloux ne servant pas l'eau de rose.



## UNE XBOX, DEUX XBOX, TROIS...

Comme nous l'évoquions dans Business Pad, nous attendions avec impatience que Microsoft daigne communiquer quelques chiffres. L'information passe par les mots, mais la vérité froide et franche se nourrit de 0 et de 1. Cela étant dit, la Billou Corp. annonce avoir vendu 3,7 millions de Xboites en Europe entre son lancement et le 31 décembre 2003. Un résultat à comparer avec les 24,56 millions de PS2 et les 3 millions de GC écoulées en Europe. Au fait, question Xbox Live, 100 000 joueurs auraient déjà succombé sur le Vieux Continent. Jouons ensemble qu'ils disent.



K...  
op...  
fin...  
v...  
...  
...

## TRONCHO PHÉNOMÉNALIDAD !

C'est beaucoup de marketing. On fait tout et rien grâce à ce fichu marketing machin. Regardez, par exemple, on vend des machines à laver à des gens qui en ont déjà deux, on fait acheter des burgers à des obèses en leur rappelant « que ceux aussi y ont droit » et on demande à des joueurs de se photographier pour figurer dans un jeu d'horreur. Même que le vainqueur verra sa troncho orner le facès d'un sympathique fantôme. Quand Ubi Soft fait la promo de Project Zero 2, le marketing fait dans le socialo-flippant.



en bref



## DADDY, I HATE YOU ! (ACTE II)

Détenteur du titre d'homme le plus riche du monde (46 milliards de dollars dans la poche), le très insatiable Bill Gates a décidé de passer à la vitesse supérieure en briguant le mandat de père le plus fourbe du monde. Un défi qu'il pourrait remporter haut la main puisqu'il dans un geste à la bonté démesurée, Billou a déclaré qu'il ne léguera « que 10 millions de dollars à ses enfants ». N'oubliez jamais ses belles et nobles paroles : « La vie et le potentiel d'un enfant doivent être les mêmes, quel que soit l'endroit où il vit ». J'en connais qui vont être sacrément déçus !



## ÉTATS-UNIS POWA !

Chez Joypad, on aime bien l'ESA (Entertainment Software Association). Pourquoi ? Tout simplement parce que chaque année, cette asso. attend toujours le bouclage de Business Pad pour publier ses chiffres. Pas grave, hop, grâce aux brèves de l'apocalypse, vous pourrez apprendre qu'en 2003, aux USA, les ventes de jeux vidéo console ont généré un chiffre d'affaires de 5,8 milliards de dollars et 36 cents. Près de 186,5 millions de jeux se sont effectivement écoulés, avec une préférence pour les titres d'action, de sport, de course, puis les RPG. C'est du bon !



## LA PS3, LÀ, MAINTENANT, TOUT DE SUITE ?

Euh... bah oui, mais non en fait, hein... En effet, si on en croit Nobuichi Okamoto, l'un des principaux responsables de l'élaboration du CELL, les premiers appareils incorporant cette technologie ne seront pas commercialisés avant le printemps 2006. Du coup, réflexion. Si l'on part du principe que la PlayStation 3 est un « appareil » et qu'elle devrait être articulée autour du processeur « CELL », la PS3 ne sortira pas avant le printemps 2006. C.Q.F.D. Bon, après, rien n'interdit de rêver bien sûr. Regardez, hop, là je rêve que je vole.



# DarkWatch



Tagada tagada  
via le héros  
sans foi, ni loi  
Celui qui abat  
tout ce qu'il voit.  
Yallaahah !



Cow-boy macabre, vous allez chevaucher à travers les plaines arides pour faucher les zombies. Amen.

Made in Europe



Un FPS bien bourrin plongé dans l'ambiance tequila du Western et l'atmosphère moribonde des films de zombies, ça vous dit ? La vie étant faite de oui et de non, Sammy a tranché pour vous en lançant corps et âme dans la réalisation épicée de DarkWatch, un titre sombre et résolument violent. Même que nous devrions retrouver des dizaines de niveaux dotés d'une certaine variété intrinsèque (désert, cavernes enneigées), un arsenal de warrior (vieilles pétroires rivalisant avec les snipe hi-tech), sans oublier des phases de jeu diversifiées (tiens, des séquences à dos de canasson, vamos !). Enfin, histoire de se la jouer bien bourgeois, Sammy a décidé de booster son moteur physique à la sauce Havok. En clair, à l'image d'Half-Life 2, Max Payne 2, Deus Ex 2 et toutes ces suites surpuissantes, DarkWatch devrait faire le plein d'effets visuels supra scientifiques qui vont bien. Ainsi, avec son univers visiblement exubérant (on croise des Roswell, des vampires, etc.), ce DarkWatch pourrait bien jouer dans la même cour que le cruellement débile Serious Sam. Réponse en fin d'année sur PlayStation 2 et Xboite.

Gollum

Éditeur : Sammy • Machines : PlayStation 2 et Xbox  
Sortie en Europe : Hiver 2004



# Juiced

L'ancienne équipe de Lamborghini (prometteur jeu de caisse avorté pour des soucis financiers) a effectué un excellent travail au niveau esthétique



Bien que très accessible, Juiced n'en propose pas moins un pilotage à la très grande marge de progression. Avec de la dextérité on pourra véritablement piloter avec « style » !



La tournure de la série Need For Speed couplée à la récente acquisition de la licence Burnout ne fait aucun doute possible sur la forme du prochain jeu de caisse made in Electronic Arts. Ce sera de l'arcade pure et dure à la sauce tuning ! Cela ne semble pourtant pas déranger Acclaim outre mesure puisque l'éditeur ricain compte bientôt mettre sur le marché un soft axé sur un mariage analogue. Au programme : plus de 50 tutures sous licence, des tonnes de pièces homologuées concernant le tuning (de quoi faire rêver tous les Jacky en herbe), des modes de jeu originaux et un convenable aspect technique mis au service d'un feeling de conduite instantané. Ajoutez à cela une compatibilité avec le Live (sur Xbox of course) et apprêtez-vous à démarrer la rentrée 2004 sur les chapeaux de roues !

Keem

Éditeur : Acclaim • Machines : PlayStation 2 et Xbox  
Sortie en Europe : Automne 2004

Après un pic d'affluence aussi fulgurant que diaboliquement gavant, les simulations de vavavoum se font enfin moins lourdingues. Mais la course au podium reste toujours d'actualité, et sur les traces du puissant Colin McRae 04, Rallisport Challenge 2 va tenter de calmer tout le monde. Ma qué calor, c'est chaud, c'est hot...



Distance d'affichage colossale, « boue-ing 3D » saisissant, immersion fatalisante... C'est le cas de la dire : ça babouille !

# Rallisport Challenge 2



Éditeur : Gollum  
Machine : PC  
Sortie en Europe : 11/02/04

Nerveux, boueux, crasseux et tout zoli pour les yeux, le rallye est en passe de remplacer la pâle F1 dans le cœur des gamers. Ici, tout est question de réglages, de précisions, mais surtout de courses au chrono et de capots violemment défoncés ! Ainsi après un premier essai des plus concluants, Rallisport Challenge 2 se propose de placer la barre encore plus haute en boostant sa réalisation, en dopant son contenu et en décuplant ses sensations. Des caresses en somme. Pourtant avec sa technique remarquable au service d'une esthétique raffinée et l'excellente intégration du Live, pas de doute, cette simu' de rallye a été forgée dans un seul but : devenir la nouvelle référence du genre ! D'ailleurs, plein de petits chiffres indigestes pourraient permettre d'explicitier ces propos. Par exemple je pourrais froidement vous dire que le nombre de circuits passe à près de 93 tracés, soit près du double que pour le premier opus. Il me serait aussi facile de lister les 42 bolides, d'évoquer les 16 000 polygones servant à leur donner vie, ou encore de parler des 5 types de courses, de la fluidité maintenue à 60 d'images/seconde... Qui, tout cela serait bien aisé, mais dans le fond, cela vous permettrait-il d'élever votre âme vers les résonances mystiques essentielles à la vie ?

Mais quid des sensations de course, de la richesse du moteur physique, du « réalisme », ou de la richesse intrinsèque ? Eh bien, plein de bonnes nouvelles tant le soin apporté aux comportements routiers des véhicules paraît bluffant. En effet, chaque surface influe sur les coeffi-

Si vous ne voyez rien, no stress, c'est normal  
Vous vous trouvez en effet au cœur d'une grosse giclure faite de boue et de pluie. Classe !

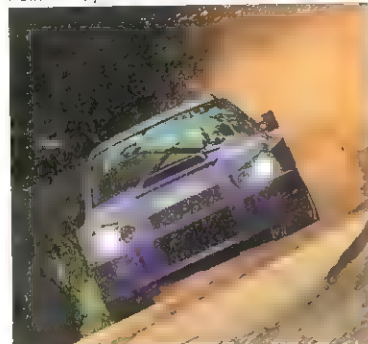


Nombreux, les parcours enneigés requièrent un vrai talent de pilotage. Dérapages et contrôles tout en dosage.

cients d'adhérence, vous obligeant à réellement ressentir le tracé. Coup de chapeau aussi à l'ambiance générale que les améliorations graphiques (parcours plus riches, divins effets de poussières et de boues) parviennent à crédibiliser plus que de raison. Ainsi, du Grand Canyon à la Suède (pays d'origine de Digital Illusions, les créateurs), en passant par l'Australie, l'Argentine, le Canada, la Grande-Bretagne, ou bien Monte-Carlo, les apprentis pilotes avaleront les kilomètres avec allégresse. Pas de doute, à l'image de titres tels que Fable ou Halo 2, Rallisport Challenge 2 s'inscrit directement dans la vague des productions nouvelle génération Xbox. Qu'il nous tarde de faire rugir ces chevaux d'acier...

Gollum

Rallisport Challenge 2 fait la différence grâce à des effets visuels bluffants de réalisme. Poussière, pluie, reflets, zé totale



en bref



## LA STAR AC' CHEZ LE PAPE ?

Tremblotant certes, mais visiblement funky, le pape Jean-Paul II a dernièrement assisté à une démo de break dance so fresh ! Boîte à rythmes, toupies virevoltantes et gros son hip-hop... pas de doute, le Vatican n'a pas dû en croire ses oreilles ! Une représentation que l'on doit à un collectif de danseurs polonais. L'histoire ne dit pas si le très incorrigible Michal faisait partie de la tournée papale. Reste donc à savoir si le pape considère le vol d'orange comme un crime divin.



Tu n'as pas vu ça ? Le pape a joué Burnout 2 en direct, public hystérique, ça a fait scandale ! Le pape a joué Burnout 2 en direct, public hystérique, ça a fait scandale !

## APRÈS LE 4 VIENT LE 5

C'est tout ce qu'on peut apprendre en écoutant les très précieux Makoto Osaki, responsable de projet du Sega-AM2. Ainsi, en attendant que Yu Suzuki annonce la sortie de Shenmue III (révons...), les fans de Virtua Fighter peuvent d'ores et déjà se réjouir : oui, VF5 arrive ! Le titre devrait faire ses premiers pas en arcade, probablement sur la carte Chihiro, avant de titiller nos consoles so'funky. Vite, vite.

Six ans après la sortie de la première édition, les possesseurs de Xbox en effet comptent 2004, la console de Bill Gates va accueillir Mario Super et Shrek Capson et les autres. Et ça va être très très bon.

## DRIV3R : CALE AU DÉMARRAGE...

Le très ambitieux Driv3r serait-il justement « trop » ambitieux ? En effet, initialement prévues pour Noël 2003, puis délicatement reportées au printemps 2004, les nouvelles aventures de Tanner ne devraient pas voir le jour avant le mois de juin prochain. Une habitude à la procrastination qui n'estime pas trop de la part de Reflections. Espérons, juste que le délai permettra de peaufiner ce titre bien alléchant.



en bref



## N'OUBLIEZ PAS DE TIRER LA CHASSE !

Comme tous les matins, Joana se rend aux gogues avec la classe qui lui appartient. Là, une fois sur le trône, notre belle Ibère entend un petit bruit, elle jette un coup d'œil... et meurt instantanément ! En effet, un python d'un mètre de long se trouvait dans la cuvette des toilettes ! Selon la police de Barcelone, la bête serait remontée dans les cabinets en passant par les canalisations. OK, pour Joana, finie la GBA dans les chiottes.



## BANCO POUR HALO

Le 15 novembre 2001, Halo voyait le jour aux États-Unis. Depuis, ce jeu-phénomène a cessé de rallier les joueurs à sa noble cause « fragilisante ». Du coup, aujourd'hui, au lieu d'être essouffé, le titre vient de franchir la barre des 4 millions d'unités vendues à travers le monde, voire la galaxie. En attendant Halo 2 pour l'été prochain, pas de pitié pour les Covenants.



## Tête

es nouvelles qui, top 5 des ventes, ont été achetées par les lecteurs de Forum, ça vous dit ? On retrouve donc en tête Final Fantasy XII, suivi de Sengoku Musou, Dragon Quest VIII, Logion Quest IV et Metal Gear Solid 3. Évidemment, la PS2 a encore de beaux jours devant elle.

## LE COLLECTOR QUI FAIT SA MUE

Un de bel objet collector, réjouis-toi ! Nintendo et Konami ont décidé de s'associer pour créer un joli Bundle Collector Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Pour 1000 yens (environ 159 euros), le passionné obtiendra une GC aux couleurs du Hound, le jeu Twin Snakes, ainsi que Metal Gear premier du nom ! Bien évidemment, cette petite merveille est, pour le moment, réservée au Japon, mais qui sait... elle sera plus le mois prochain.



# World War Zero Iron Storm



Saleté de guerre ! Tous les livres d'histoire vous mentent... Non, à l'automne 1964, la 1<sup>re</sup> Guerre mondiale ne s'est pas encore achevée ! Près de 50 ans d'enfer déjà ! Aujourd'hui, les obus continuent de balafre la France, les tranchées de saigner notre territoire, tandis que les avancées allemandes deviennent de plus en plus difficiles à refouler. C'est dans ce bouillon anachronique que World War Zero: Iron Storm va prendre ses racines. Ici, c'est de FPS qu'il s'agit. Un fusil, un costume trop bien pourri et vous voici embarqué dans l'aventure, seul contre des millions de soldats de l'apocalypse ayant déjà sévi sur PC. Eh oui, car hormis la refonte de son nom, ce titre, sobriement baptisé Iron Storm sur les machines qui plantent, se révèle identique sur PS2. Sans confiner au génie, la réalisation s'avère toutefois soignée, tandis que l'action explosive et la

Tiens, c'est amusant. Perso, je pensais que c'était bien plus crado que ça une tranchée. Enfin, moi j'dis ça.



thématique originale confèrent une ambiance unique à cette quête militaire sans « concecao dou Brazil ». Mais trêve de blabla... World War Zero c'est de l'action pure avec l'obligation d'aimer les phases de snipe (fréquentes) et d'avoir les réflexes d'un poulpe des Caraïbes. Tout un programme...

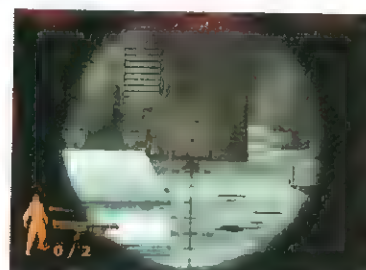
Gollum

Éditeur : MC2 • Machine : PlayStation 2  
Sortie en Europe : 14 avril 2004



Bien ne vaut un bon vieux lance-flammes NXP8 des familles pour réchauffer l'ambiance

La guerre, c'est moche. La guerre, ça fait mal. D'ailleurs regardez, il pleut du sang en haut de l'écran.



Si toi aussi tu rêves de voir la vie à travers une lunette, si tu es fan de snipe enragé alors enrôle-toi mec !



# Driving Force Pro



La course, c'est mon dada. Même à 50 km/h, j'essaie d'optimiser mes trajectoires, histoire de gagner 5/10<sup>e</sup> de seconde sur mon trajet. Si vous êtes comme moi, ou si vous êtes moins con et aimez juste les jeux de course, le Driving Force Pro est fait pour vous. La nouvelle livrée du volant à retour de force Logitech se présente dans une robe classe, fonctionnelle et d'apparence robuste. Le grip du volant est agréable et remplit impeccablement son office. La puissance et la diversité des effets du retour de force sont ce qui se fait de mieux à ce jour. L'apparition d'un pommeau de levier de vitesses, simulant une boîte séquentielle, rajoute encore au niveau sensations. Mais ce qui le distingue avant tout, c'est le fait de permettre un tour et demi de rotation de chaque côté (900° en tout), détail ultime d'embourgeoisement pour le fan de précision

et de réalisme. On regrettera juste un pédalier un peu mou, une crémaillère de direction un peu bruyante, le nombre de jeux exploitant les 900° (seulement GT4 Prologue pour le moment) et un prix avoisinant les 150 euros ! Et pour ceux qui ont oublié : 10 h 10 pour la position des mains et on contrôle son volant avec la main gauche pour un virage à gauche et droite pour un virage à droite, et en allant chercher l'autre pogne.

Teckos

Distributeur : Logitech  
Machine : PlayStation 2  
Sortie en Europe : Disponible

150 euros, c'est un peu cher, mais le réalisme est à ce prix. Le meilleur volant sur le marché



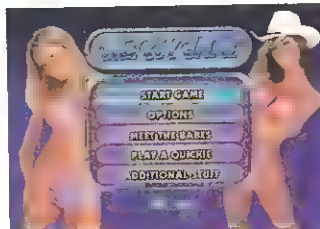
Made in Europe



# The Guy Game



Un menu qui présente les bits, euh, les candidates avec une sobriété de bon aïe. Ahem..



Bon, si j'élimine Regan, hum... il me reste Lori, Ramona ou Zoe. Difficile de choisir tant elles ont l'air sympas et intelligentes.

Toute la classe du « jeu » en un suave cliché censuré pour l'occase. Aaaah, l'Amérique...

Les Américains sont des êtres exceptionnels. Si, si, permettez-moi d'insister. Ce peuple a en effet décidément tout compris à deux concepts étonnants : le marketing racoleur et l'homme mateur. Attention, non pas l'homme avec un grand « H », mais plutôt l'homme avec un autre « h », celui de ses hormones. Du coup, lorsque des Américains décident de créer un jeu multi-joueur supra fun pour nous, les hommes, ils balaisent les « japonaiseries » à la Mario Party, Monkey Ball & Co, pour donner vie à The Guy Game. Littéralement « le jeu de mec ». Dans le fond, il s'agit d'une sorte de Questions pour un Champion... version Springbreak, sea, sex and alcohol ! Du coup, vous ne croiserez que des candidates trop intelli-

gentes kiffant le silicone et les t-shirts XXS. Le truc, c'est qu'à chaque fois que vous vous tromperez dans vos réponses, hop, la miss n'en pourra plus, gigotera en gloussant avant d'arracher ce morceau de tissu qui devait finalement la déranger. Hop, que je te montre ma poitrine à peine recousue, mais trop bien bronzée ! No comment. Le plus déroutant dans l'histoire reste probablement que le créateur de ce frisson numérique est l'ancien responsable de Metroid Prime. Un ange passe. Voilà ce que c'est de côtoyer de trop près une femme en armure...

Gollum

Éditeur : N.C. • Machines :  
Sortie en Europe :

en bref



## LA ZENITUDE CANINE !

Après le très relaxant yoga, les Américains viennent de découvrir l'art du Doga ! Pour ceux qui n'auraient pas saisi le surpuissant jeu de mots, il s'agit bel et bien de cours de yoga... pour les chiens ! Ainsi, nos amis à quatre pattes peuvent désormais effectuer les poses suivantes : la « montagne », le « bateau » ou le « cobra ». Selon Mister Van Horn, créateur de la pratique, « le yoga peut éliminer le stress chez les animaux de compagnie, qui souffrent des effets pervers d'une vie urbaine. » Ils sont woufs !



## SONY RECTIFIE LE TIR

Nous l'évoquions déjà il y a quelques mois : la PS3 s'apprête à évoluer ! En effet, après avoir violemment approuvé sa « console/gaucheur de DVD » de nombreuses fonctionnalités, Sony rectifie le tir en annonçant la distribution (via le Net ou CD-Rom) d'un nouveau firmware. Ce dernier comble quelques bugs, mais apportera surtout pas mal de nouveautés. Au programme, une vitesse de transfert entre le disque dur et les DVD accrue (24x contre 12x actuellement), mais aussi la possibilité de lire des photos au format TIFF, écouter des MP3 ou connecter un clavier USB. Quant à l'Europe, peut-être fin 2004 semblent dire certaines rumeurs.

# Rise to Honor



Jet Li c'est un peu l'icône contemporaine de la jeune génération. Celle qui a découvert les exploits de Bruce Lee par écran télé interposé. Celle qui sourit devant les pirouettes grotesques d'un Jackie Chan. Mister Lee et Chan ont chacun eu droit à leur adaptation vidéoludique qui réveille encore en nous les frissons de la honte. THQ prépare d'ailleurs Jackie Chan Adventures sur Xbox. Jet Li ne pouvait décemment pas laisser passer l'opportunité d'un jeu vidéo bâti autour de sa petite personne. Rise to Honor injecte tous les travers bien lourds du cinéma d'action à l'américaine avec une overdose de cut-scenes, des scènes de baston et des phases de shoot qui s'enchaînent mécaniquement. Restent un système de combos sympa et l'attitude « poseur » de Jet Li. Et les voix en cantonais ! C'est bon ça !

Karine

Éditeur : • Machine :  
Sortie en Europe :



Des phases de shoot pour donner une touche américaine à l'aventure. Et les sabres alors ?



Un canard laqué en guise d'arme, c'est tout de suite moins classe



## UN DRAGON PEUT EN CACHER UN AUTRE

En forme olympique depuis quelques mois, Square Enix semble attaché à combler ses fans. Ainsi, la dernière bonne nouvelle en date, le remake de Dragon Quest V (prévu pour le 25 mars au Japon) comprendra un Premium Disk à la surpuissance intellectuelle débordante. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'il s'agit d'une démo de Dragon Quest VIII permettant de découvrir de nombreux aspects du jeu. En revanche, et là c'est plus subtil, rien n'indique qu'il s'agisse d'une démo « jouable ». Zouspens !



# Nikki Connors: elle gagne à être connue...



Une large panoplie de mouvements, un arsenal d'armes et un équipement d'espionnage impressionnant : tout vous est possible.



Des missions bourrées d'action vous offriront un challenge de taille... et quelques surprises !



Uniquement Réalisez de spectaculaires combos d'attaque pour neutraliser vos ennemis.

## ...mais pas à être croisée !

Si bien réalisé et pensé, Rogue Ops s'impose comme l'un des titres les plus intéressants de sa catégorie. Fini le duel entre Snake et Sam, il faudra désormais compter avec Nikki ! "Consoles + **4.5** Mega Hit"  
La pincée de Splinter Cell, un soupçon de Metal Gear Solid et une touche de Perfect Dark. Rogue Ops s'annonce tout simplement génial. Rien que du bonheur ! "Game 2 **4.5** Hit en puissance"  
C'est ce qu'on recherche dans un bon jeu Action/Infiltration : un jeu amusant et bien présenté. "Joypad **4.5**"  
Le chaînon manquant entre Splinter Cell et Metal Gear Solid. "Total Cube"  
Le titre de Kemco est un cocktail réussi conjuguant action et infiltration avec talent. "Officiel Nintendo Magazine"  
Un jeu inattendu dans le genre infiltration/espionnage-RD est maintenant à portée de bonnes idées. "Gaming"  
Rogue Ops s'annonce à la fois beau et copieux. "Jeux Vidéo magazine"

# ROGUE OPS

à découvrir sur [www.rogueops.com](http://www.rogueops.com)

Déjà disponible



Rogue Ops © 2001 KEMCO. All rights reserved. ROGUE OPS is a trademark of KEMCO. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. TM, © and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Rivaux dans leur gagne-pain. Richard Burns et Colin McRae s'apprêtent à le devenir aussi par le biais de productions vidéoludiques éponymes ! L'actuel champion britannique a laissé un peu de terrain, mais pourrait bien créer la surprise à l'arrivée.



Le pilotage ne laissera aucun droit à l'erreur lors de la prise de virage

# Richard Burns Rallye



Éditeur : Eidos  
Machines : PS2 et Xbox  
Sortie en Europe : Mai 2004

J'en ai encore le levier de vitesse qui frétille. La collaboration entre le studio Warthog et le pilote anglais devrait déboucher sur une excellente surprise, après un essai rapide de la version alpha. Richard (accompagné de son co-pilote Robert Reid) s'est en effet totalement impliqué dans le projet ambitieux qui vise à faire de ce soft la nouvelle référence en matière de simulation de rallye sur consoles. S'ils continuent dans la voie amorcée, nul doute qu'ils vont y parvenir, les cochons... enfin les sangliers (c'est le sigle de la boîte)

## Surtout ne pas caler...

Le titre affiche déjà des qualités techniques évidentes. Les tracés aperçus (ils seront au nombre de 36 - tous réels - dans la version finale) frisaient le photo-réalisme, avec un ajout de reliefs (parfois de véritables tranchées) sur la route, plutôt que sur bas-côté. Il est important de signaler que, dans le mode Carrière, le climat et l'heure seront aléatoires d'une partie à l'autre et que piloter le soleil dans la tête sur un chemin gorgé d'eau ne sera pas exclu ! 8 voitures incluant les inévitables Peugeot 206, la Citroën Xsara T4 et la Subaru Impreza 2003 se sont vues modélisées avec une grande précision d'orfèvre. Les dommages seront visibles tout comme ils se sentiront sur la mécanique, affectant grandement la conduite. Le respawn magique a été proscrit. Si par malheur, vous vous retrouvez les quatre roues en l'air, le public viendra lui-même remettre la caisse sur de bons rails. Une sortie ou un tonneau pourra être fatal dans tous les sens du terme. Un crash peut engendrer l'arrêt net de la course aussi bien pour la voiture que pour le pilote, évacué par hélico ! Le bruit du moteur n'est pas des plus dégueus. En ce qui concerne les sons des crashes et les collisions, les programmeurs ont eu recours à une méthode originale : aller dans une casse et se défouler sur les bagnoles présentes ! En attendant une version plus avan-



Comme on peut le voir, sur la photo du haut, la qualité graphique est stupéfiante. À moins que ce ne soit celle du bas

cée, sachez que Richard prodiguera lui-même les conseils quant à la conduite dans la Rallye School, et que les démos visibles avant de valider une épreuve ont été accomplies par Mōdsieur qui, non content de tout déchirer en réalité, signe aussi des temps de référence paddle en main !

Plume

PlayStation 2

L'intérieur des voitures et les pilotes n'ont pas été oubliés



La distance d'affichage sera somme toute raisonnable



en bref



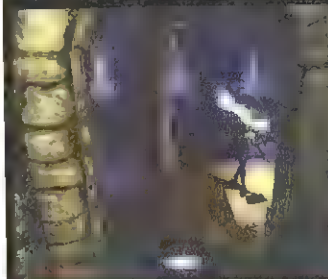
## LE PAPY BRAQUEUR

Au Texas, la vie est toujours plus folle qu'ailleurs. Ainsi, J.L. Hunter-Rountree vient d'entrer dans l'histoire en tant que cambrioleur le plus vieux de l'univers intercosmique ! En effet, après une vie bien rangée, notre brave papy a attendu de souffler ses 80 bougies pour devenir gangster ! Yeah baby. Papy aurait ainsi braqué plusieurs banques, entre 80 et 92 ans ! L'homme utiliserait une technique un peu spéciale : pas de flingue, mais une enveloppe sur laquelle est écrit « braquage ». Effet de surprise garanti.



## UN VOLEUR BIEN VISIBLE

Ayé, le très précieux Garret, voleur de son état, va enfin montrer son charmant minois... ou plus précisément son dos. Pour ceux qui ne comprendraient rien à cette news, sachez juste que les développeurs de Thief: Deadly Shadows (prévu sur Xbox au printemps prochain) ont décidé d'abandonner la vue à la 1<sup>re</sup> personne, pour adopter une représentation à la 3<sup>e</sup> personne ! Plus traditionnel certes, mais certainement efficace ! Vite, vite.



## Télex

Nintendo Japan vient d'ouvrir un nouveau studio de développement à Kyoto. Composée d'une soixantaine de personnes venues de divers horizons (Square Enix, Namco, Konami, Sega, Capcom), cette entité bosserait sur deux titres.

## BRENDAN PART POUR L'ÎLE DE LA TENTATION



Après avoir passé près de quatre ans de sa vie sur l'exténuant développement de The Getaway, Brendan McNamara (ex-producteur chez Sony) a décidé de quitter les lieux grisâtres de Londres pour rejoindre Sydney ! Accompagné d'anciens membres de la Team Soho, Brendan a même fondé la Team Bondi ! Au programme des réjouissances de cette jeune entité, un jeu dédié à la « PlayStation de troisième génération ». Reste à savoir s'il s'agit de la PSP ou de la PS3. C'est trop bien les mystères.



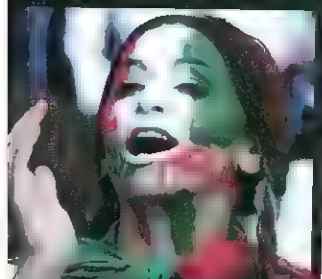
## REVOLVER VS BAGUETTE DE PAIN

Dans la série « les Allemands sont des grands amis de mère nature », un jeune boulanger de 47 ans a récemment repoussé les assauts d'un voleur armé et masqué en le matraquant de pains et de gâteaux ! Dans la petite ville de Weizlar, tout le monde a acheté sa dose de pain de campagne, la nouvelle arme à la mode chez nos amis bavarois.



## A BLAGUE CONTINUÉE

À l'origine du projet Xbox, puis responsable de la signature de près de 200 éditeurs pour des projets sur la console de Microsoft, le gars Kevin Bachus a décidé de surprendre tout le monde. En effet, ce leader d'opinion américain vient d'être nommé président d'Infinity Labs, les créateurs de la console de l'angoisse : la Phantom ! Cette machine, sorte de gros PC infernal, persiste et signe. À suivre donc.



## SONY FATALISÉ EN ITALIE

est gentil comme tout une puce. En effet, lorsque ça ne gratte pas, ça permet de rendre sa PS2 universelle. Jeux import, jeux gravés, DVD multizones... c'est la fête numérique dans toute sa splendeur. Mais que Sony, les pûces, ça l'énervent. Du coup procès... et procès perdu en Italie ! Le juge aurait déclaré que « les utilisateurs ont le droit de faire ce qu'ils veulent avec un appareil qu'ils ont acheté ». Après l'Australie, voilà un second jugement défavorable à Sony.

## COLLECTOR EXCLUSIF

Nintendo France vient de nous informer que Final Fantasy Crystal Chronicles bénéficiera d'une édition Collector grand luxe ! En plus du jeu, les jeunes aventuriers pourront ainsi obtenir un câble Link VGC, mais aussi un CD comprenant des extraits de la superbe B.O. celtique du jeu. Pour cela, il va vite falloir réserver ce cadeau. Vite, FF Crystal Chronicles sort en mars !

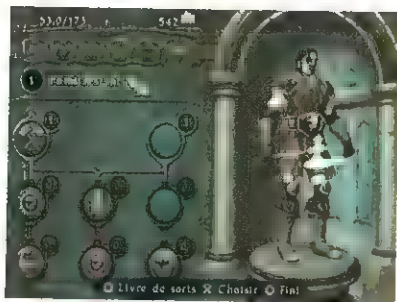


# Champions of Norrath

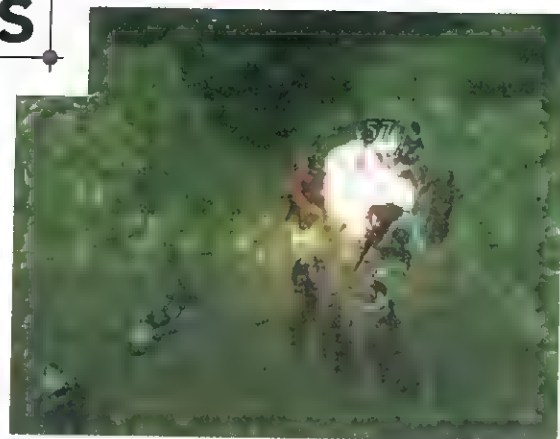


Champions de Norrath, je vous remercie d'avoir répondu à mon appel en ces heures sombres. L'impensable s'est produit. Les orques et les gobelins, autrefois ennemis mortels, se sont alliés.

L'action se déroule dans les royaumes d'EverQuest, licence appréciée



Ils ont repris les compétences en arborescence de Diablo !



Les programmeurs du premier Baldur sur consoles ne se sont pas fichu de nous



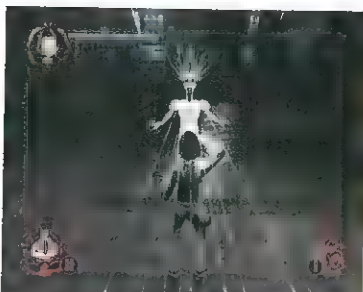
Attention, Dark Alliance II s'apprête à accueillir un adversaire de taille dans sa catégorie. Et pour cause, les développeurs qui se cachent derrière Champions of Norrath sont les mêmes que pour... le premier Dark Alliance : j'ai nommé Snowblind Studios. On peut dire qu'ils ont mis les petits plats dans les grands : réalisation léchée, ambiance sonore grandiose, gameplay inspiré de Diablo 2 (une référence) et la possibilité de jouer seul ou à 4 en coop, aussi bien offline qu'online !!! Alors autant dire qu'en se basant sur une licence forte et appréciée, celle d'EverQuest, le jeu aura un background intéressant. La version preview nous a laissé entrevoir le potentiel et carrément enthousiasmés. On nous annonce une durée de vie démentielle : 100 heures, soit 45 niveaux (générés aléatoirement) étalés sur 2 DVD. Avec tout ça, je vous parie que ça va déchirer !

Éditeur : Ubi Soft • Machine : PlayStation 2  
Sortie en Europe : Mars 2004

Plume

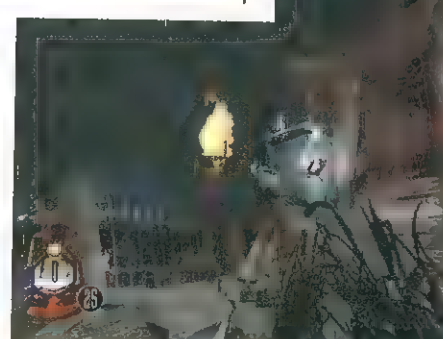


# Le Manoir Hanté



Il semblerait que la lampe à huile soit un outil efficace contre les vieilles mémés édentées

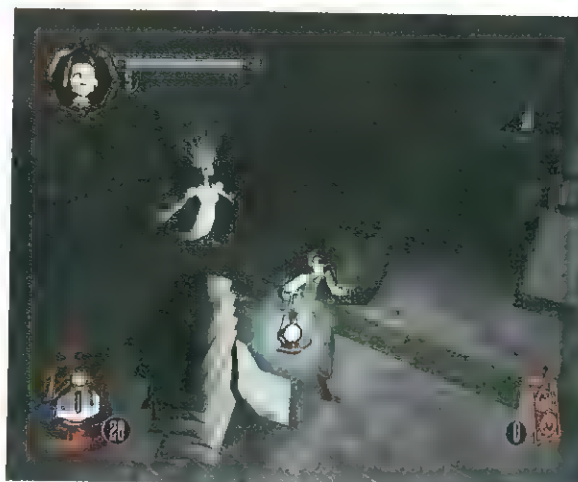
Une araignée géante et des mandibules gigantesques. Hou la la, ça fait très, très peur !



Qui dit manoir hanté dit logiquement fantôme. C'est une véritable avalanche de fantômes, 999 plus exactement, qui traînent dans la mansarde mise en scène par les Studios Disney. Le jeu semble ne rien avoir en commun avec le film produit par Disney dans lequel officie Eddy Murphy, et qui s'appelle aussi : Le Manoir hanté et les 999 fantômes. Étrange. En effet, alors que l'épopée sur grand écran se déroule de nos jours, l'action du jeu prend place juste après la guerre de Sécession, à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle donc. Un certain Zeke Holloway se voit chargé de chasser les esprits mal-faisants qui ont pris possession de son manoir. Le titre s'adressant à la tranche d'âge des 8/15 ans, il ne faut pas s'attendre à une effusion d'hémoglobine et d'ectoplasme. Eddie Murphy ne sera pas non plus de l'aventure vidéoludique. Ouf, on est rassurés.

Karine

Éditeur : TDK Mediactive • Machines : GC, PS2 et Xbox  
Sortie en Europe : Fin mars 2004



Made in Europe

# Bad Boys II

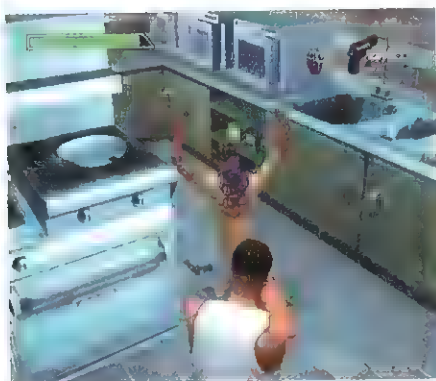


L'action passera en vue subjective pour simplifier la visée

Je suis censé vous faire rêver quand il s'agit d'une preview. Bah là, je n'y arrive pas. J'ai beau me forcer, tout ce que m'évoque Bad Boys, c'est le mot zapping. Premièrement, c'est moche mais à un point que vous ne pouvez pas imaginer. Rien que pour reconnaître Will Smith et Martin Lawrence, les deux héros du jeu, il faut se pencher très fort ! Les lacunes de la jouabilité n'ont d'égaux qu'une gestion des caméras vraiment mal fichue. L'I.A. des malfrats : à l'ouest ! Si on se base sur la version preview, TOUT est exécutable. Alors à moins d'un miracle ou la fin du monde, ce soft pourrait être un navet vidéoludique.

Plume

Éditeur : Empire Interactive • Machines : PS2, Xbox et GC  
Sortie en Europe : Mars 2004



On pourra désarmer les assaillants en tirant dans leurs flingues



Note pour plus tard : un marcal c'est bien, un gilet pare-balles, c'est mieux !

en bref



ENCORE 100 MÈTRES ET VOUS Y ÊTES

Quand on a du temps pour respirer, pour flâner loin de l'agitation urbaine, une bonne promenade ne fait jamais de mal. Enfin presque. En effet, un magazine anglais de randonnée a dû présenter des excuses à ses lecteurs après la publication d'un itinéraire d'ascension de la face Nord de la plus haute montagne de Grande-Bretagne, le Ben Nevis, en Écosse, qui débouchait sur un précipice. Le hic, c'est qu'une personne aurait suivi les indications à la lettre, et aurait effectué un grand saut. Amen.



LA VIOLENCE NE VEND PLUS

Selon une récente enquête du NPD Group, les ventes de jeux à contenu « mature et violent » auraient sensiblement baissé en 2003. Ainsi, l'année dernière, ils représentaient environ 11,9 % des ventes globales, alors qu'en 2002, leur part dans les ventes se chiffrait à 13,2 %. Du côté, sur les dix meilleurs sellers 2003, seul un titre « mature » a réussi à s'introduire dans ce top. Comme de par hasard, il s'agissait de GTA : Vice City. En revanche, aucune trace de Manhunt.



Télé

Si on a joué à des romans venant de l'orient, Norman Royall est actuellement sur deux nouveaux jeux : Tales of the Monkey Island, prévu sur PS2 avec des graphismes 2D, son nomme, Tales of the Monkey Island, prévu sur GC, appelé à être l'un des plus grands succès de l'année et d'attirer des graphismes 3D. Maintenant, vous savez tout.

LE CHIFFRE DU MOIS

Les Japonais kiffent la GBA. Les Américains adorent la GBA. Et les Français s'arrachent la GBA. Si, si. Pourquoi je dis ça, eh bien tout simplement parce que Nintendo Europe vient de lâcher des chiffres aussi cinglants que les dents d'un pitbull font mal. Ainsi, dans notre joli pays, 1.850 millions de GBA auraient d'ores et déjà été vendues. C'est ça la bouée géo-ludique.



# Star Wars Battlefront



Star Wars et le multijoueur, on en a encore des frissons depuis Jedi Academy. Pourtant, ce nouveau titre prévu sur PS2 et Xbox s'annonce des plus intéressants, à mi-chemin entre Planetside et Tribes. Les joueurs pourront incarner un personnage issu du cross-over entre les différentes trilogies Star Wars et prendre part à des batailles de grande envergure sous la bannière de l'une des 4 factions. Objectif : prendre le contrôle de 10 planètes. Jusque-là, rien d'excitant. Ce qui l'est plus, c'est la possibilité de piloter l'un des 15 véhicules prévus : X-Wing, AT-ST, Snowspeeder, etc. Classe. Battlefront supportera 32 joueurs en LAN et 16 sur Internet (prise en charge des casques-micros aussi bien sur PS2 que sur Xbox), et ne devrait pas nécessiter d'abonnement payant. Quant au solo, on pourra participer à des escarmouches et batailler avec des équipiers

gérés par l'I.A. Et là, on se pose plein de questions existentielles. Joueurs PS2 et Xbox pourront-ils s'affronter ? Comment fonctionne le système de conquête ? Les caractéristiques seront-elles différentes entre les persos ? Que se passe-t-il lorsque l'on se delog ? Pourquoi Yoda est un nain ? Réponse bientôt.

Teckos

Éditeur : LucasArts • Machines : Xbox et PlayStation 2  
Sortie en Europe : Automne 2004

Pour rester conforme aux films, un assaut des rangers devrait finir dans une embuscade



Statistiquement, dans les films, les Stormtroopers tirent à côté 9 fois sur 10. Pour pallier cela, on pourra switcher entre les vues à la 1<sup>re</sup> et à la 3<sup>e</sup> personne

Il ne manque plus que les Ewoks pour revivre l'un des moments les plus lamentables du Retour du Jed



# Difintel - Micro

UX VIDÉO

MULTIMÉDIA

DVD

## CHEZ DIFINTEL, LES JEUX DU FUTUR SONT DÉJÀ PRÉSENTS

RE SELECTION DU MOIS :



## LES EXPERTS DU JEU VIDÉO

N BRESSE	04 74 23 13 54	31 ROQUES / GARONNE	05 61 72 08 84	44 CHATEAUBRIANT	02 40 61 40 50	65 LOURDES	05 62 82 30 60	92 ASNIERES	01 47 33 19
LE	04 74 40 04 28	31 SAINT GAUDENS	05 62 80 31 10	45 ORLEANS	02 69 62 76 76	72 LA FLECHE	02 43 94 99 79	92 LEVALLOIS - PERRET	01 47 48 91
	03 23 39 00 10	38 ARCACHON	05 56 83 68 25	47 MARMANDE	05 53 20 40 15	74 CLUSES	04 50 96 68 51	92 BOULOGNE	01 41 41 92
	03 23 79 08 84	33 BORDEAUX	06 56 79 05 32	52 SAINT DIZIER	03 25 96 09 74	77 FONTAINEBLEAU	01 64 22 48 53	93 LIVRY GARGAN	01 43 30 24
	04 92 73 09 75	33 LANGON	05 56 45 00 39	55 VERDUN	03 29 83 72 31	77 MONTEREAU	01 60 73 69 94	94 MAISONS ALFORT	01 48 93 35
	04 75 93 50 12	34 AGDE	04 67 21 32 71	57 FORBACH	03 87 88 87 16	77 CHELLES	01 64 21 55 44	95 ENCHEIN	01 34 17 10
LE	03 24 57 98 93	38 VOIRON	04 76 87 46 95	59 TOURCOING	05 20 27 00 44	77 NEMOURS	01 64 45 54 38	97 POINT A PITRE	05 90 21 98
	02 31 51 00 89	39 LONS LE SAULNIER	03 84 24 44 59	59 HAZEBROUCK	05 28 50 10 18	78 ELANCOURT	01 30 13 57 30	97 FORT DE FRANCE	05 96 70 79
	04 31 43 56 06	40 DAX	05 58 56 29 03	60 CLERMONT DE LOISE	03 44 50 41 00	81 ALBI	05 63 54 51 78	97 CAYENNE	05 94 28 25
	04 75 72 76 34	40 MONT DE MARSAN	05 58 45 06 06	61 ALENCON	02 33 28 85 75	82 MONTAUBAN	05 63 92 13 13	97 SAINT PAUL	02 62 45 57
	04 75 78 09 69	41 VENDOME	02 54 67 80 90	62 BOULOGNE / MER	03 21 91 03 02	84 APT	04 90 74 31 83	DOM-TOM NOUMEA	00 87 26 4
	04 66 52 44 86	43 VALS PRES LE PUY	04 71 04 26 31	63 CALAIS	03 21 59 07 00	86 EPINAL	03 29 82 06 97		
	05 34 46 03 70	44 ORVAULT	02 40 59 53 00	62 LENS	03 21 76 75 40	89 SENS	03 36 55 40 28		

Je vais vous apprendre un truc de fou : il existe des jeux mythiques sur PC ! Si, si. Même que parfois, grâce à des tours de passe-passe ésotérique, ces derniers arrivent un jour sur console... avec une foule de changements ! Foi de Gérard Majax, et si c'était le cas de Fallout Brotherhood of Steel ?



Au cœur de la mêlée, les réflexes seront moins utiles qu'une bonne vieille arme des familles. La course à l'armement reste essentielle.

# Fallout Brotherhood of Steel



Éditeur : Interplay  
Machines : PlayStation 2 et Xbox  
Sortie en Europe : Printemps 2004

Un univers post-apocalyptique bien mûr, un look délicieusement rétro et une impressionnante liberté d'action, oui, en 1997, Fallout avait fait parler de lui sur les PC qui plantent leur maman. Sauf que voilà, avec le temps, tout s'en va et la série finit par s'essouffler, avant de limite supra décéder. Pif pouf a pu. Du coup, Fallout sombra dans ce trou tout noir nommé l'oubli... jusqu'au jour où, lueur de génie marketing, Interplay se dit qu'il y avait peut-être moyen de se faire plein de dollars post-capitalistiques en transposant la saga sur console. Du coup, là, très bientôt, la PS2 et la Xbox s'apprêtent à accueillir ce nouvel épisode baptisé Brotherhood of Steel. Un volet dopé à la 3D clinquante et qui, s'il reste fidèle à l'ambiance de ses glorieux aînés, semble opérer un virage vers l'action/aventure style Baldur's Gate : Dark Alliance (du même éditeur, tiens, comme de par hasard). Qu'importe, préparez-vous, ça risque de hack & fragger sévère ! Amen.

## Vat taboute ?

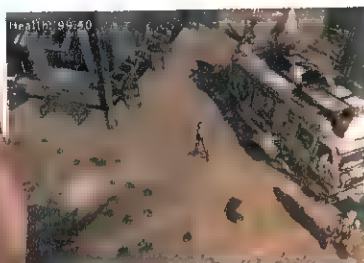
Si nous aurons tout le temps de revenir sur le scénario lors du test, profitons de cette news pour brasser de l'info pour notre feuille de chou. Pour faire clair, ce Fallout next gen reprend toutes les bases de gameplay de Dark Alliance. Vous aurez ainsi le choix entre 3 héros (Cyrus le bourrin de base, Nadia la niaie agile, et Cain le zombie psycho) aux capacités distinctes. Bien évidemment, histoire de préserver un semblant de RPG-style, la succession de mission vous permettra de remplir des objectifs, d'accumuler l'expérience, d'amasser



Le mode 2 joueurs en coopératif tourne vite au vaste jeu de massacre. On est bien loin de l'esprit du Fallout original.

armes et équipements. Pas de méprise, la course à la puissance reste le moteur essentiel du titre. Remarquez, l'expérience se veut plaisante grâce à une réalisation propre et soignée aussi bien sur Xbox, que sur PlayStation 2 (cette dernière version nécessite toutefois encore quelques réglages supplémentaires). On regrettera juste que le mode de représentation « vue du dessus » se révèle si plongeant qu'il est parfois difficile de distinguer le décor à plus de 10 mètres devant soit. Mais dans le fond, les combats avec ciblage automatique ne posent aucun souci majeur. À noter enfin l'apparition d'un mode deux joueurs coopératif censé apporter un peu de fraîcheur communautaire à ce jeu d'action finalement délicieusement conventionnel. Il y a marqué Fallout sur la boîte, ça en a la saveur, mais ça devrait peut-être s'appeler Fallout Dark Alliance...

Gollum



Soignés, les environnements vous en mettront plein la cabeza. Ok l'exagère un peu, mais ça reste beau.

Si le scénario occupe toujours une place de choix, c'est l'action qui prédomine désormais. De l'action sans aucune connotation d'ailleurs...



en bref



## PAS DE PITIE POUR LES LAPINS

Un lapin, c'est mignon, mais lorsqu'ils sont des milliers, ça finit par pourrir la vie. C'est en tout cas le constat effectué par les autorités de la ville de Zwolle qui ont décidé de procéder à l'abattage de centaines de lapins dont les terriers ont causé d'importants dommages aux câblages souterrains d'une prison, affectant le système d'alarme, les liaisons téléphoniques et l'alimentation électrique. Des snipers vont être embauchés pour éliminer ces maudits rongeurs ! On va compter les frags.



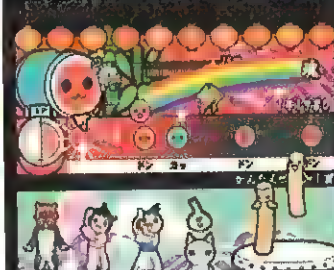
## ELECTRONIC ARTS KIFFE LA PSP

Moi, je vais vous le dire cash, oui, j'ai plutôt tendance à croire Larry Probst, président d'Electronic Arts. Houla non pas parce que c'est un bon pote, mais juste parce que le monsieur n'a pas l'habitude de plaisanter avec l'argent de sa boîte. Ainsi, lorsque Larry déclare qu'EA devrait éditer entre 8 et 12 jeux PSP au cours de l'exercice fiscal 2005, je fais clap ! clap ! Surtout que le monsieur estime que la PSP sera capable de s'écouler à 3 millions d'unités dans le monde lors des 3 premiers mois suivant son lancement. Je vous le dis, ce mec sait tout, voit tout. Ce mec, c'est Dieu !



## INCROYABLE, MAIS SUPRA VRAI !

Merci Namco ! On osait à peine l'imaginer, encore moins l'espérer, mais oui, le très rythmique Taiko no Tatsujin, simulation de tambour nippon, va probablement débarquer chez nous. Certes, pour le moment, Namco s'est contenté de préciser qu'une « sortie occidentale » était prévue, mais des sources très confidentielles nous permettent de dire que l'Europe devrait bien accueillir ce jeu hors-norme. Pour l'appel, la géniale série Taiko no Tatsujin en est déjà à son 4<sup>e</sup> opus au Japon. Un vrai truc de malade.

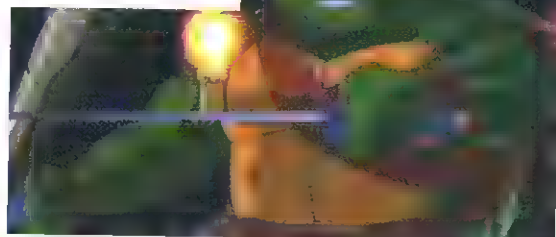




# Teenage Mutant Ninja Turtles



L'aspect cartoon est plus que respecté



Donatello, Michel-Ange, Raphaël et Leonardo reviennent en force ! L'infâme et balafre Shredder s'est recomposé une armée, alors il fallait au moins ça ! Sorti il y a quelques mois aux States, ce jeu d'action dans l'esprit du bon vieux Turtles in Time de l'ère 16 bits s'est mis en tête de séduire nos chères têtes blondes et éventuellement les nostalgiques. Tout en cel shading coloré et pas spécialement laid, TMNT ne nous enchante guère pour l'instant. Malheureusement. L'action proposée nous a semblé bien molle et lancinante en comparaison des monstres du beat'em all. En plus de ça, on ne pourra pas s'aventurer à plus de deux tortues dans le mode story, bizarrement. Un mode duel sera aussi de la partie, histoire de se détendre devant une bonne pizza. Pizza que je force m'enfiler sur le champ. Hop !

Plume

Éditeur : Konami • Machines : PlayStation 2 et Xbox  
Sortie en Europe : Mars 2004



On retrouve avec joie le hockeyeur Casey Jones

# Le Monde des Bleus 2004



Plonger, c'est bien. En abuser, c'est carton et ça craint !



Jacques Santini, ainsi que de nombreux entraîneurs se reconnaît facilement.



Espérons qu'il ne suffira pas de rusher pour se retrouver seul face au gardien

Le dernier arrivé sera-t-il le premier en termes de qualité ? Il est permis d'en douter si l'on se base sur la version preview qui nous est parvenue ce mois-ci. Manquant la période de Noël mais profitant de l'approche de l'Euro 2004, ce Monde des Bleus 2004 ne devrait pas créer la surprise sur le plan du gameplay. Les gentlemen du ballon rond sont victimes d'une pesanteur lunaire, sans parler de la physique du ballon, rebaptisé caillou. Côté intelligence artificielle, l'engagement n'était

point au rendez-vous. Graphiquement, c'est assez pauvre, même si on reconnaît bien certains joueurs et entraîneurs. Les plus grugeurs d'entre vous apprécieront de pouvoir simuler une faute avec R2. Les possibilités online et la licence FIFPro devraient offrir meilleure satisfaction. On le décorique le mois prochain !

Plume

Éditeur : Sony C.E.E. • Machine : PlayStation 2  
Sortie en Europe : Février 2004

**MUMMY, I HATE YOU ! (ACTE II)**  
Il se passe des trucs fous sur notre belle planète bleue. Tiens, prenons par exemple le cas de cette jeune Croate de 24 ans qui vient de se faire arrêter à Munich. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'elle voyageait avec son fils de deux ans enfermé dans une valise. Pourquoi, bis ? Tout simplement parce qu'elle voulait l'emmener chez un exorciste. Le gamin tout tassé était en effet « possédé par le démon ». Nouveau spectacle du cirque de Moscou ou vraie maman psychotée ? À vous de trancher. Schlack !



## EA, MAÎTRE DE L'UNIVERS COSMIQUE ?

Les résultats financiers, c'est trop bien. Admirez plutôt la farandole de chiffres accompagnant le communiqué d'Electronic Arts. Lors du 3<sup>e</sup> trimestre, ce dernier a réalisé un chiffre d'affaires net de 1 475 milliards de dollars, soit une hausse de 20 % sur un an. Question bénéfice, hop, 392 millions de dollars dans la pocket (soit une hausse de 7 % par rapport à l'année dernière) ! Seul démol pour le roi du pétrole ludique, le 4<sup>e</sup> trimestre s'annonce moins funky à cause du retard de plusieurs gros titres, les Sims 2 en tête. Trop dure la vie de golden boy, vive la Bourse.

## Télex

La société Digimask est en train de mettre au point un procédé permettant aux possesseurs de PS2 d'incorporer leur visage dans le jeu. Comment ? Eh bien en se servant de l'EyeToy (et d'un peu de technologie).

## LA XBOX DE PLUS EN PLUS TRANSPARENTE

Vous êtes lassé du noir plastoc de votre Xbox, et si le modèle verdâtre translucide vous a laissé de marbre, peut-être aurez-vous une chance d'apprécier la très précieuse Xbox Crystal ! En effet, d'après certaines rumeurs, histoire de fêter les 2 ans de la bête en Europe, Microsoft pourrait commercialiser un « Crystal Pack » comprenant une Xbox toute transparente. Tout ça serait prévu très bientôt, genre maintenant, en mars. Ouaaaaaaaaaah, c'est trop bien les rumeurs.



# For eyes only

Frissonnez dans les méandres de Project Zero 2 et Silent Hill 4. Vibrez d'émotion avec Burnout 3 et BloodRayne 2. Revisitez vos classiques à travers Star Wars: Republic Commando et L'Étrange Noël de Monsieur Jack. On fait dans le grand spectacle ce mois-ci. Horreur, passion, action et sensation sont les mamelles de ce For Eyes Only très hollywoodien.

**Project Zero 2** • Capcom • PlayStation 2 • Sortie en Europe • Janvier 2004



Comme dans les teen movies, vous allez vous aventurer là-bas en dépit du bon sens.

Bonjour, je cherche à sortir de cette maison. Oh, vous êtes deux. Vous êtes sœurs ?



L'indispensable appareil photo vous permettra de vous défendre.

**BloodRayne 2** • Eden Games • Microsoft Game • Machine • PC • Sortie en Europe • Janvier 2004

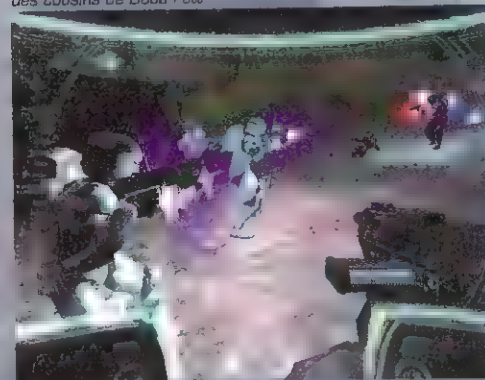


Un succube au regard hypnotisant.

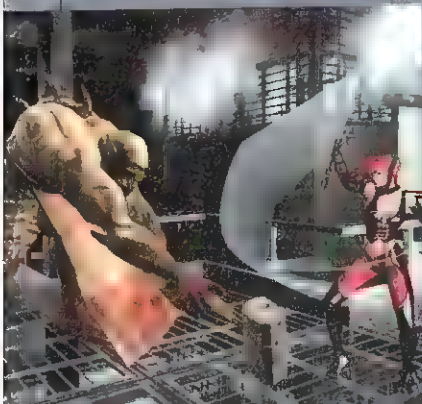
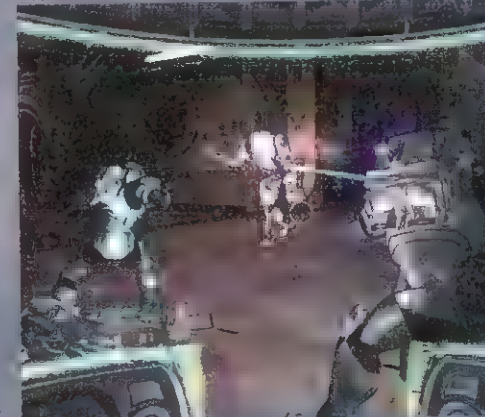
Une adepte de la barre fixe reconverte BloodRayne fait dans le style et la pose.

**Star Wars: Republic Commando** • Éditeur : LucasArts • Machine : PC • Sortie en Europe • Janvier 2004

L'univers Star Wars est largement exploité avec ici des cousins de Boba Fett.



Republic Commando, avec sa vue FPS à travers le casque, rappelle Metroid Prime.



Armes blanches, guns et acrobaties seront légion.



Les galbes de la troublante vampire sont à se damner. Et vous n'avez pas vu son corset.

**Burnout 3** • Éditeur : Electronic Arts  
Machines : Xbox et PlayStation 2  
Sortie en Europe : Septembre 2004



Le principe reste inchangé et il faudra aller à fond les ballons, tout en évitant les cartons... ou en les provoquant.



Techniquement, les voitures semblent encore plus détaillées.



Le petit replay lors des gros crashes, caractéristique de la série.

**Silent Hill 4: The Room** • Éditeur : Konami • Machines : PlayStation 2 et Xbox  
Sortie en Europe : Automne 2004



Pour une fois, l'aventure ne se déroule pas dans la petite bourgade de Silent Hill.



Une vision d'horreur tout simplement insupportable.

Il aurait été plus rassurant que le monsieur soit pendu.



Voici l'appartement dans lequel vous réveillerez un bon matin, emprisonné.

**L'Étrange Noël de Monsieur Jack** • Éditeur : Sagem • Machines : Xbox et PlayStation 2 • Sortie en Europe : Septembre 2004

Ce jeu d'action/aventure reprendra la trame du film.

L'Étrange Noël de Monsieur Jack sortira pour Halloween 2004.



# Tous les Hits de mars



Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi  
de 14h à 18h sur la fréquence 101.5 FM

- |   |  |   |  |   |   |
|---|--|---|--|---|---|
| <p><b>REGION PARISIENNE</b></p> <p>75 MICROMANIA FORUM DES HALLES<br/>Tel. 01 55 34 98 20</p> <p>75 MICROMANIA RUE DE RENNES<br/>Tel. 01 45 49 07 07</p> <p>75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES<br/>Tel. 01 42 56 04 11</p> <p>75 MICROMANIA CENTRE SEGA<br/>Tel. 01 40 75 93 10</p> <p>75 MICROMANIA ITALIE 2<br/>Tel. 01 45 89 70 43</p> <p>75 MICROMANIA GARE MONTPARNAISE<br/>Tel. 01 58 80 04 00</p> <p>75 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIERE<br/>Tel. 02 35 81 16 16</p> <p>77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY<br/>Tel. 01 60 94 80 41</p> <p>77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT<br/>Tel. 03 60 81 80 55</p> <p>77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIERE<br/>Tel. 01 64 87 90 33</p> <p>77 MICROMANIA BOISSENART<br/>Tel. 01 64 19 00 36</p> <p>77 MICROMANIA VAL D'EUROPE<br/>Tel. 01 60 62 40 68</p> <p>77 MICROMANIA TORCY<br/>Tel. 01 60 05 63 09</p> <p>77 MICROMANIA CARRE SENART<br/>Tel. 01 64 13 96 81</p> <p>78 MICROMANIA CHAMBOURCY<br/>Tel. 01 30 74 54 09</p> <p>78 MICROMANIA VÉLIZY 2<br/>Tel. 01 34 65 32 97</p> <p>78 MICROMANIA PARLY 2<br/>Tel. 01 39 23 40 90</p> | <p>78 MICROMANIA PLAISIR<br/>Tel. 01 30 07 51 87</p> <p>78 MICROMANIA MONTESSON<br/>Tel. 01 61 04 19 00</p> <p>91 MICROMANIA LES ULIS 2<br/>Tel. 01 69 29 04 59</p> <p>91 MICROMANIA EVRY 2<br/>Tel. 01 60 77 74 62</p> <p>91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS<br/>Tel. 01 69 01 79 52</p> <p>92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS<br/>Tel. 01 47 73 33 93</p> <p>92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2<br/>Tel. 01 47 76 36 41</p> <p>93 MICROMANIA BEL'EST<br/>Tel. 01 63 14 16 16</p> <p>93 MICROMANIA PARINORI<br/>Tel. 01 48 65 35 39</p> <p>93 MICROMANIA ROSNY 2<br/>Tel. 01 48 54 73 07</p> <p>93 MICROMANIA LES ARCADES<br/>Tel. 01 43 04 25 10</p> <p>94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL<br/>Tel. 01 45 15 12 00</p> <p>94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE<br/>Tel. 01 46 87 90 71</p> <p>94 MICROMANIA CRETEIL SOLEIL<br/>Tel. 01 43 72 24 11</p> <p>94 MICROMANIA BERCY 2<br/>Tel. 01 47 73 31 64</p> <p>94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY<br/>Tel. 01 53 99 18 45</p> <p>95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES<br/>Tel. 01 34 24 88 81</p> <p>95 MICROMANIA OSNY<br/>Tel. 01 30 38 48 16</p> <p>95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES<br/>Tel. 01 39 97 16 98</p> | <p><b>PROVINCE</b></p> <p>06 MICROMANIA NICE LINGOSTIERE<br/>Tel. 04 92 29 10 37</p> <p>06 MICROMANIA ANTIBES<br/>Tel. 04 97 21 16 16</p> <p>06 MICROMANIA CAP 3000<br/>Tel. 04 93 14 61 47</p> <p>06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE<br/>Tel. 04 93 62 01 14</p> <p>13 MICROMANIA AVANT CAP<br/>Tel. 04 42 34 37 12</p> <p>13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES<br/>Tel. 04 42 77 49 50</p> <p>13 MICROMANIA AUBAGNE<br/>Tel. 04 42 82 40 35</p> <p>13 MICROMANIA LA VALENTINE<br/>Tel. 04 91 35 72 74</p> <p>13 MICROMANIA LE MERLAN<br/>Tel. 04 95 05 33 45</p> <p>14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2<br/>Tel. 02 31 35 62 82</p> <p>21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR<br/>Tel. 03 80 28 08 82</p> <p>29 MICROMANIA QUIMPER<br/>Tel. 02 98 10 06 10</p> <p>31 MICROMANIA TOULOUSE<br/>PORT-ET-GARONNE<br/>Tel. 05 61 76 20 39</p> <p>31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE<br/>Tel. 05 61 09 13 20</p> <p>31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET<br/>Tel. 05 62 75 89 14</p> <p>33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC<br/>Tel. 05 57 89 49 49</p> <p>34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE<br/>Tel. 04 67 20 89 97</p> | <p>36 MICROMANIA CHATEAUXROUX<br/>Tel. 02 54 27 44 40</p> <p>37 MICROMANIA TOURS<br/>SAINT-PIERRE DES CORPS<br/>Tel. 02 47 44 15 87</p> <p>42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE<br/>Tel. 04 77 80 09 92</p> <p>44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU<br/>Tel. 02 51 72 94 96</p> <p>44 MICROMANIA NANTES ST-SEBASTIEN<br/>Tel. 02 51 79 10 70</p> <p>44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN<br/>Tel. 02 28 97 22 57</p> <p>45 MICROMANIA ORLÉANS<br/>Tel. 02 38 42 14 54</p> <p>45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE<br/>Tel. 02 38 22 12 38</p> <p>49 MICROMANIA ANGERS<br/>Tel. 02 41 25 03 20</p> <p>49 MICROMANIA ANGERS GD MAIRIE<br/>Tel. 02 41 39 99 76</p> <p>50 MICROMANIA CHERBOURG<br/>LA GLACIERE<br/>Tel. 02 33 20 53 04</p> <p>51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL<br/>Tel. 03 26 86 52 76</p> <p>54 MICROMANIA NANCY<br/>Tel. 03 83 37 81 86</p> <p>56 MICROMANIA LORIENT<br/>Tel. 02 97 82 01 88</p> <p>56 MICROMANIA VANNES<br/>Tel. 02 97 40 50 98</p> <p>57 MICROMANIA METZ SEMECOURT<br/>Tel. 03 87 51 39 11</p> <p>59 MICROMANIA RONCO<br/>Tel. 03 20 27 97 62</p> <p>59 MICROMANIA LEERS<br/>Tel. 03 28 33 96 80</p> | <p>59 MICROMANIA EURLILLE<br/>Tel. 03 20 55 72 77</p> <p>59 MICROMANIA LILLE V2<br/>Tel. 03 20 05 57 58</p> <p>59 MICROMANIA VALENCIENNES<br/>PETITE FORÊT<br/>Tel. 03 27 51 90 75</p> <p>59 MICROMANIA SAINT-OMER<br/>Tel. 03 21 39 29 97</p> <p>62 MICROMANIA CTÉ-EUROPE<br/>Tel. 03 21 35 62 84</p> <p>62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT<br/>Tel. 03 21 20 52 77</p> <p>62 MICROMANIA BOULOGNE<br/>Tel. 03 21 31 63 51</p> <p>64 MICROMANIA PALU<br/>Tel. 05 59 84 08 98</p> <p>65 MICROMANIA PERPIGNAN<br/>PORTE D'ESPAGNE<br/>Tel. 03 88 32 60 70</p> <p>67 MICROMANIA STRASBOURG<br/>LES MALLS<br/>Tel. 03 88 32 60 70</p> <p>67 MICROMANIA ILLKIRCH<br/>Tel. 03 90 40 29 20</p> <p>67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE<br/>Tel. 03 88 97 27 18</p> <p>67 MICROMANIA HAUTEPIERRE<br/>Tel. 03 88 27 72 51</p> <p>68 MICROMANIA MULHOUSE<br/>LE NAPOLEON<br/>Tel. 03 89 61 65 20</p> <p>69 MICROMANIA ECULLY GD-OUEST<br/>Tel. 04 72 18 50 42</p> <p>69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU<br/>Tel. 04 78 60 78 82</p> <p>69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST<br/>Tel. 04 72 37 47 55</p> | <p>69 MICROMANIA SAINT-GENIS<br/>Tel. 04 72 67 02 92</p> <p>72 MICROMANIA LE MANS SUD<br/>Tel. 02 43 84 04 79</p> <p>72 MICROMANIA LE MANS<br/>LA CHAPELLE SAINT-AUBIN<br/>Tel. 02 43 52 11 91</p> <p>74 MICROMANIA ANNECY EP<br/>Tel. 04 50 24 09 09</p> <p>76 MICROMANIA BARENTIN<br/>Tel. 02 35 51 98 88</p> <p>76 MICROMANIA DIEPPE<br/>Tel. 02 35 06 05 15</p> <p>76 MICROMANIA LE GRAND H<br/>MONTIVILLIERS<br/>Tel. 02 35 13 96 98</p> <p>76 MICROMANIA ROUEN<br/>Tel. 02 35 88 68 66</p> <p>76 MICROMANIA ROUEN ST-S<br/>Tel. 02 32 18 55 44</p> <p>76 MICROMANIA<br/>GONFREVILLE L'ORCHER<br/>Tel. 02 34 47 41 74</p> <p>83 MICROMANIA MAYOL<br/>Tel. 04 94 41 93 04</p> <p>83 MICROMANIA GRAND-VAR<br/>Tel. 04 94 75 32 30</p> <p>83 MICROMANIA PUGET/ARG<br/>Tel. 04 94 45 63 84</p> <p>84 MICROMANIA AVIGNON LE<br/>Tel. 04 90 81 17 66</p> <p>84 MICROMANIA AVIGNON SU<br/>MISTRAL 7<br/>Tel. 04 90 81 05 40</p> <p>86 MICROMANIA<br/>POITIERS CHASSENEUIL<br/>Tel. 05 49 41 82 38</p> |
|---|--|---|--|---|---|

# sont dans votre Micromania !



TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR  
**micromania.fr**

## MICROMANIA

**Mégacarte**  
de remise\* différée  
des jeux et accessoires.

Les nouveautés d'abord !

**Réservez vos jeux !**  
• dans votre Micromania  
• sur micromania.fr

### 50 nouveaux Micromania !

<b>MICROMANIA BREST</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31 <b>MICROMANIA ST-QUENTIN</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl St-Quentin - 78180 Montigny-Le Bretonneux - Tél. 01 61 37 27 62 <b>MICROMANIA GARE DU NORD</b> <b>OUVERT</b> Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banneux - 75010 Paris - Tél. 01 53 20 13 89 <b>MICROMANIA AIX-LES-MILLES</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles - Tél. 04 42 20 93 48 <b>MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91 <b>MICROMANIA VILLARS ST-ETIENNE</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Auchan - 42300 Villars - Tél. 04 77 91 06 29 <b>MICROMANIA VALENCE</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Auchan - 07500 Guillard-Granges - Tél. 04 75 74 14 17 <b>MICROMANIA VAL D'OY</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Auchan - 91270 Vigneux-Seine - Tél. 01 69 52 46 29 <b>MICROMANIA LA ROCHE YON</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Les Hanes - 85000 La Roche-sur-Yon - Tél. 02 51 47 99 76 <b>MICROMANIA DÉFENSE 3 RER</b> <b>OUVERT</b> RER La Grande Arche - 92800 Puteaux - Tél. 01 41 02 92 39 <b>MICROMANIA BAY 2 TORCY</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Bay 2 - 77616 Maine-La Vallée - Tél. 01 69 05 63 09 <b>MICROMANIA NIMES SUD</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Géant - 30000 Nîmes - Tél. 04 66 02 48 29	<b>02 MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Le Fayet - 02100 Fayet - Tél. 03 23 67 01 22 <b>60 MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Carrefour - 60280 Venette - Tél. 03 44 36 76 71 <b>02 MICROMANIA LAON</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Carrefour - 02000 Laon - Tél. 03 23 26 05 78 <b>51 MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Carrefour - 91022 Evry - Tél. 01 69 87 06 29 <b>78 MICROMANIA FLINS</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Carrefour - 78410 Flins - Tél. 01 30 90 52 01 <b>54 MICROMANIA NANCY LAXOU</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Auchan - 54520 Laxou - Tél. 03 83 54 88 84 <b>91 MICROMANIA ATHIS MONS</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Carrefour - 91200 Athis Mons - Tél. 01 69 57 52 43 <b>91 MICROMANIA BRETIGNY-ORGES</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Maison Neuve - 91220 Brétigny/Orge - Tél. 01 69 88 15 52 <b>63 MICROMANIA CLERMONT AUBIERE</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Aubière Plein Sud - 63170 Aubière - Tél. 04 73 28 53 52 <b>68 MICROMANIA COLMAR HOUSSIN</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Coira - 68125 Houssin - Tél. 03 89 21 01 66 <b>66 MICROMANIA PERPIGNAN CLAIRA</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Auchan - 66560 Clairac - Tél. 04 68 38 92 52 <b>13 MICROMANIA MARTIGUES CANTO PERDRIX</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Auchan - 13503 Martigues - Tél. 04 42 41 33 11 <b>79 MICROMANIA NIORT</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Géant - 79025 Niort - Tél. 05 49 73 02 05	<b>63 MICROMANIA CLERMONT JAUDE</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Auchan - 63000 Clermont-Ferrand - Tél. 04 73 17 01 30 <b>88 MICROMANIA ÉPINAL JEUXEY</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Carrefour - 88000 Jeuxey - Tél. 03 29 30 94 27 <b>01 MICROMANIA BEYNOST</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Beynost 2 - 01700 Beynost - Tél. 04 37 85 54 44 <b>83 MICROMANIA OLLIOULES</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Toulon Est - 83190 Ollioules - Tél. 04 94 30 73 45 <b>73 MICROMANIA CHAMNORD</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Chamnord - 73000 Chambéry - Tél. 04 79 68 81 83 <b>74 MICROMANIA PARIDIS</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Pandis - 44300 Nantes - Tél. 02 40 50 13 47 <b>54 MICROMANIA MONT ST-MARTIN</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Auchan - 54350 Mont Saint-Martin - Tél. 03 82 24 04 17 <b>03 MICROMANIA MONTLUÇON DOMERAT</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Auchan - 03410 Domerat - Tél. 04 70 29 98 63 <b>33 MICROMANIA BORDEAUX BEGLÉS</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Carrefour Begles - 33000 Bordeaux - Tél. 05 57 35 38 11 <b>08 MICROMANIA CHARLEVILLE MEZIERES</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl La Croisette - 08000 Charleville-Mézières - Tél. 03 74 35 55 82 <b>38 MICROMANIA L'ISLE D'ABEAU</b> <b>OUVERT</b> C. Coatl Carrefour - 38081 L'Isle d'Abeau - Tél. 04 74 27 87 68 <b>51 MICROMANIA CHALONS-EN-CHAMPAGNE</b> <b>OUVERT</b> Centre Coatl Carrefour - 51000 Châlons-en-Champagne - Tél. 03 26 22 11 10 <b>06 MICROMANIA NICE TNC</b> <b>OUVERT</b> Centre Coatl Nice TNC - 06300 Nice - Tél. 04 93 55 09 30 <b>13 MICROMANIA ARLES</b> <b>OUVERT</b> Centre Coatl Géant - 13200 Arles - Tél. 04 90 18 39 15	<b>06 MICROMANIA MANDELJEU</b> <b>NOUVEAU</b> Centre Coatl Géant - 06211 Mandelieu - Tél. 04 93 48 02 02 <b>80 MICROMANIA AMIENS</b> <b>OUVERT</b> Centre Coatl Les Halles du Bellroy - 80000 AMIENS <b>78 MICROMANIA ST-QUENTIN 2</b> <b>OUVERT</b> Centre Coatl St-Quentin Ville - 78180 Montigny-Le Bretonneux - Tél. 01 61 37 34 11 <b>95 MICROMANIA CERGY 2</b> <b>NOUVEAU</b> Centre Coatl Cergy Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 43 04 90 <b>01 MICROMANIA VAL THOIRY</b> <b>NOUVEAU</b> Centre Coatl Val Thoiry - 01710 Thoiry - Tél. 04 50 99 01 12 <b>34 MICROMANIA PEROLS MONTPELLIER</b> <b>NOUVEAU</b> Centre Coatl Plein Sud - 34465 Perols - Tél. 04 67 68 44 33 <b>78 MICROMANIA PARLY III</b> <b>NOUVEAU</b> Centre Coatl Régional de Parly II - 78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 01 77 <b>59 MICROMANIA LILLE</b> <b>NOUVEAU</b> 40142, rue de Béthune - 59000 Lille - Tél. 03 20 21 86 05 <b>34 MICROMANIA BEZIERS</b> <b>NOUVEAU</b> Centre Coatl Géant - 34500 Béziers - Tél. 04 67 11 08 50 <b>03 MICROMANIA MONTLUÇON ST-JACQUES</b> <b>NOUVEAU</b> C. Coatl St-Jacques - 03100 Montluçon - Tél. 04 70 08 34 65 <b>80 MICROMANIA AMIENS GLISY</b> <b>NOUVEAU</b> C. Coatl Géant Glisy Amiens - 80 440 Bover
--	---	---	---



# TIREZ SUR LE PIANISTE

PAS MOYEN DE TIRER. POURTANT MON CHARGEUR EST PLEIN ET LA POSITION EST  
IDÉALE : ZOOM À FOND, SON CRÂNE AU CENTRE DE MA MIRE. JE N'AI PLUS QU'À  
PRESSER LE BOUTON POUR QU'ON LE RETROUVE, DEMAIN, DANS UN TERRAIN  
VAGUE. POURTANT, JE BLOQUE... COMPASSION SURRÉALISTE POUR QUELQUES  
NOTES DE PIANO. *LATE GOODBYE.*

par L.D.

**L**e gros a eu son compte. Il gît dans une mare de sang, j'arrive trop tard... La voix suave de Mona Sax résonne dans mon oreillette. Sortir de l'immeuble, ne pas traîner. Je traverse le hall. Quelques chargeurs vidés et la voie est libre. Sur ma gauche, un petit escalier qui conduit à l'étage inférieur. Je recharge, certain de devoir exploser des gardes entre deux marches. Faut que je fasse gaffe, je n'ai plus beaucoup d'énergie et ça fait belle lurette que j'ai pompé ma réserve de painkillers. Je descends prudemment les marches, les guns pointés droit devant... Une petite mélodie, sortie de nulle part, fend l'air. Un bug du jeu ? Ce fond musical ne colle pas à l'action. J'arrive au bas de l'escalier, la musique se fait plus forte. Je jette un coup d'œil : au centre de la grande pièce trône un large piano occupé par un garde et debout, à ses côtés, un collègue l'écoute

pervers de la précision... J'arme et vise le pianiste avec le double zoom. La tête ? La nuque ? L'épaule ? Le dos ? L'épaule ? La nuque ? La tête ? Le dos ? J'hésite... Et merde, ça recommence ! Impossible de presser la détente, je vais devoir lâcher la manette. Ce n'est pourtant pas compliqué d'appuyer sur un bouton. Il faut croire que si ! Compassion surréaliste... Pourtant, je viens d'en buter des centaines comme lui. Des mecs paumés, tout juste bons à être dézingués au hasard d'un couloir, au bout d'un escalier ou à l'entrée d'un immeuble crade. Qu'est-ce qui le différencie des autres ? Rien, si ce n'est qu'il ne m'attend pas, planqué, prêt à me cracher les balles de son gun au visage. Vu d'ici, de mon viseur, il n'a rien à faire là. Il ne ressemble pas aux autres paumés.

Il a dû répondre à une annonce : « Recherche homme d'âge moyen, les traits cassants, pour furtive apparition dans un jeu vidéo. » En se faisant une coupe au carré, il s'était dit qu'il pouvait correspondre au profil. Un tour chez le coiffeur, « just a cut » histoire d'avoir une coupe conforme et l'affaire était réglée. Une fois sur place, les hommes de Rockstar avaient jeté un rapide coup d'œil à son CV. « T'as fait du piano, tu dois savoir te servir de tes mains. On va te passer un gun et tu vas faire le garde. » Il avait beau leur avoir expliqué que ses doigts n'avaient plus la souplesse d'antan, qu'à la suite d'un accident de ski il avait eu le ligament de l'index droit déchiré, ce qui l'avait obligé à mettre fin à sa carrière de pianiste<sup>(1)</sup>, que c'est d'ailleurs pour ça qu'il répondait à l'annonce, que de toute façon il ne s'était jamais servi d'une arme et, qu'après tout, il était simplement là pour faire de la figuration et qu'il se voyait plutôt en cuistot, comme l'avait fait un de ses amis dans Splinter Cell, bref, il avait beau trouver mille raisons pour ne pas toucher au gun, les hommes de Rockstar n'en avaient rien eu à faire ! Mais après tout, ça

« Recherche homme  
aux traits  
cassants. »



Tableau atypique, celui de ces deux sous-fifres enfermés dans une étrange bulle musicale, qui les coupe de l'univers du jeu. Ils ne m'entendent pas et ignorent que je suis dans leur dos, prêt à leur loger une balle dans le crâne. Je change d'arme. Les deux petits guns ne font pas honneur à la situation. Uzi ? Fusil à pompe ? Mitraillette ? Grenade, pour les voir voler en éclats avant de s'écraser comme des pantins au sol ? J'opte pour le fusil à lunette. Plaisir

## L'ENTRETIEN D'EMBAUCHE DU PIANISTE.



lui était égal, il n'avait qu'à faire ce qu'on lui demandait et empocher l'argent. S'il faisait bien son boulot, on lui proposerait, peut-être, un poste dans un autre jeu. En attendant, il fallait qu'il joue la garde. On lui avait donné un vieil habit d'ouvrier grisâtre avec un gros écusson « Squeaky » cousu dans le dos. L'instructeur, un grand maigrichon à la tête cubique, probablement un rascapé du premier Max Payne qu'on avait promu, l'avait ensuite conduit à son poste. « Tu te mets là et t'attends. Dès que tu vois un mec avec un imper en cuir et la face aplatie, t'appuies sur la détente. » « Et ? » « Et c'est tout, t'attends de voir ce qui se passe. »

En fait, tout se serait déroulé normalement si je n'avais pas pris mon temps à l'étage supérieur. Je serais descendu en courant. Lui et son camarade m'auraient accueilli par des tirs. En réponse, un coup de bullet time, histoire de faire mon show, deux ou trois tirs, et l'affaire aurait été réglée. Il aurait, peut-être, même eu droit à un head-shot pour finir en beauté. J'aurais ensuite poursuivi mon chemin vers la fin du stage. Quant à lui, le service de nettoyage de Rockstar s'en serait occupé. On l'aurait retrouvé, le lendemain matin, dans une carrière, avec d'autres sous-fifres comme lui, flingués la veille, au coin d'un immeuble de pixels ou en pleine jungle colombienne. Ça n'aurait été qu'un cadavre de plus parmi les milliers d'autres corps étranges, au visage carré et aux membres cubiques, que la police découvre, chaque jour toujours plus nombreux, aux alentours des grandes capitales occidentales. On l'aurait ensuite mis dans une chambre froide quelques jours, le temps que quelqu'un le réclame. Comme souvent, quand les recruteurs ont bien fait leur boulot, personne ne serait venu. Un aller-simple pour la fosse commune ! Avec un peu de chance, il aurait pu faire une seconde apparition dans un jeu vidéo. Pour peu qu'un gars de Capcom ou de Konami, actuellement sur un projet, passe dans le coin et il serait parti jouer les décors dans Resident ou Silent. De mon côté, je serais passé à un autre jeu et je l'aurais oublié aussi vite que les milliers d'autres sous-fifres que j'ai envoyés dans les terrains vagues depuis que je joue.

## Le Justicier de New York

Au lieu de ça, il est au bout de mon canon, toujours en vie et je me prends la tête. Tout ça parce que j'ai traîné. Parce que j'ai shooté, un par un, chacun des écrans plats fixés aux murs qui comptait l'étage, moins pour mettre à l'épreuve le moteur Havok 2.0 que pour suivre un bas instinct qui nous pousse à détruire ce que l'on ne veut se payer. Pendant que je gaspillais mes balles, il avait dû apercevoir le piano à queue. Ses doigts avaient tremblé à l'idée d'effleurer les touches. Réminiscence d'un passé encore récent. Personne ne venait... Pas de gars en imper à la face aplatie. Alors il s'était assis, juste pour quelques instants, juste pour quelques notes. Attiré par la douce mélodie, un second garde avait rejoint pour l'écouter quelques secondes avant que je me décide à prendre ce maudit escalier. Et maintenant je suis là, à regarder ces deux ardes, incapable de tirer.

C'est l'autre jour, j'avais dû prendre sur moi pour éliminer XIII. À plusieurs reprises j'avais hésité à battre des gardes. Il y avait d'abord eu celui qui parlait de sa femme à un collègue. Heureusement, la grenade que je tenais dégoupillée m'avait sauvé.



Je l'avais lancée pour ne pas sauter. Pour le second, qui discourtait à propos de son bateau, c'était à la légitime défense que j'avais dû mon salut. Un tir, je riposte. Deux balles dans le ventre... fini. Mais là c'est différent, je n'ai ni grenade dégoupillée dans la main, ni flingue pointé vers moi, juste un mec qui joue du piano. Peut-être que je devrais m'avancer pour qu'il aperçoive le type à l'imper et attrape son gun. Je n'aurais alors plus qu'à presser la détente pour me protéger... Trop facile ! Et ce n'est pas certain que je me sente mieux après. Qu'il était bon le temps où les sous-fifres traînaient dans les bars enfumés et terrorisaient les petites vieilles. Ils ne causaient pas, ne jouaient pas du piano. Les mecs, les cheveux décolorés, vêtus de cuir et un couteau glissé dans le pantalon, passaient leurs journées à picoler en jouant aux cartes pendant que les filles faisaient le tapin. Leur exploser la gueule en bon justicier, façon Charles Bronson, était alors de l'ordre du salut public. Un acte civique en somme. Et quelle que soit la manière : à la batte de base-ball, la barre à mine ou avec un bon coup de pied sauté dans la mâchoire. Les gros baraqués de Final Fight ou les putains de Double Dragon n'ont jamais inspiré la moindre compassion. Aujourd'hui c'est moi qui porte un cuir, et qui suis armé. Les sous-fifres, eux, sont habillés en ouvriers, parlent de leur famille et jouent du piano. Bientôt ils aideront les grands-mères à faire leurs courses, les aveugles à traverser ou proposeront du soutien scolaire à nos gamins...



## Beethoven, Mozart : goodbye !

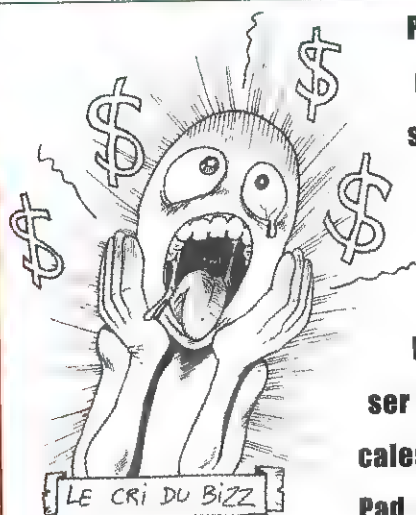
Non ! Pas moyen que mon gosse suive des cours donnés par un recalé du conservatoire qui n'a pas été capable d'écouter son prof. Après tout, c'est de sa faute s'il est dans mon viseur. S'il n'avait pas voulu se la jouer Rubinstein, il n'en serait pas là... Et, de toute façon, je n'ai jamais aimé les pianistes... Je revois encore les filles du primaire regarder, les yeux pleins d'admiration, ce fayot de Paul jouer la *Lettre à Élise* avec sa mère lui tombant sur le visage. J'avais beau leur dire que moi, je finissais Rastan sur Master System avec une seule vie, les mains dans le dos, en moins d'une demi-heure, elles n'avaient d'yeux que pour lui. Et je ne parle pas du voisin du dessus qui m'a plombé mes révisions du bac en essayant, tous les jours pendant deux heures, de jouer à la bonne vitesse les quatre premières mesures de *La Marche turque*. Sans oublier cette « Tale of birds without a voice », qu'il fallait déchiffrer dans Silent Hill. L'une des énigmes les plus tordues de toute l'histoire du jeu vidéo. Et la sonate interminable que jouait le héros de Shining Force II pour ouvrir le passage secret. Et les partitions qu'il fallait récupérer dans Resident Evil. Et les pianos carnivores qui bouffaient mon plombier dans Super Mario 64. Encore hier, ce maudit instrument est venu saborder ma soirée, quand, dans Dark Alliance II, j'ai dû fouiller la cave de fond en comble pour récupérer les morceaux d'une partition. Et... Le coup est parti tout seul. La caméra a suivi la trajectoire de la balle. La tête du pianiste a plongé en avant. Moteur Havok 2.0 oblige, il s'est affaissé comme un pantin sur son instrument. Son collègue se retourne, je change d'arme, bullet time ! Un autre sous-fifre arrive au même moment en brisant une fenêtre. Je recharge tout ce que j'ai dans le ventre. Le piano ramasse au passage quelques balles. Les gardes s'écroulent. Je continue à tirer. Plus de munitions... Silence. Je m'en sors bien pour cette fois... *Late Goodbye* résonne encore dans ma tête, mais la voix de Mona Sax me sort de ma rêverie. J'irai voir, demain matin, si je ne trouve pas dans un terrain vague le cadavre d'un pianiste avec un trou dans la tête...

[1] Histoire inventée de toutes pièces pour masquer son échec à l'entrée du conservatoire. Certain de son talent autant que du bon goût du jury, il avait présenté une des polonoises de Chopin (Opus 53), ce que lui avait pourtant déconseillé son prof. Son interprétation n'avait pas séduit et il avait été remercié avant même d'arriver au terme de son exercice.

# Bu\$iness Pad

PAR GOLLUM  
julien.chieze@futurenet.fr

## Le jeu vidéo : un business à part entière



**Paix du corps et de l'esprit, venez envahir notre monde. Venez ravir nos sens et dissiper ces sourdes envies nous faisant préférer l'argent à ces champs verdoyants où s'engouffre le vent. Ainsi, au lieu de sonner les vêpres, aujourd'hui, l'heure est venue de célébrer l'avènement des chiffres d'affaires et de laisser s'échapper la douce litanie des années fiscales. Oui, ami lecteur de l'impossible, Business Pad, fière rubrique métaphysique, se dresse face**

**à toi. Sa finalité : traduire devant la justice joypadienne ceux qui ne parlent que de sous. Que les choses soient claires : vive le Biz !**

## And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de février et prennent

en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent, il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki* (Japon), *ELSPA*. Ltd (Europe) et Amazon.com (États-Unis).

### TOP 5 JAPON

- 1- Gran Turismo 4 Prologue (Sony/PS2)
- 2- Everybody's Golf 4 (Sony/PS2)
- 3- Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo/GC)
- 4- Fullmetal Alchemist (Square Enix/PS2)
- 5- Momotaro Densetsu 12 (Hudson/PS2)

### TOP 5 EUROPE

- 1- Need For Speed Underground (Electronic Arts/PS2, GC, Xbox)
- 2- Grand Theft Auto: Double Pack (Rockstar/PS2, Xbox)
- 3- The Simpsons: Hit & Run

- (Fox Interactive/PS2, GC, Xbox)
- 4- FIFA 2004 (Electronic Arts/PS2, GC, Xbox, GBA)
- 5- Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi (Electronic Arts/PS2, GC, Xbox)

### TOP 5 ÉTATS UNIS

- 1- Madden NFL 2004 (Electronic Arts/PS2, GC, Xbox)
- 2- Need For Speed Underground (Electronic Arts/PS2, GC, Xbox)
- 3- Mario & Luigi: Superstar Saga (Nintendo/GBA)
- 4- NFL Street (Electronic Arts/PS2)
- 5- Sonic Heroes (Sega/PS2, GC, Xbox)

## Le cercle de l'envie

Tomb Raider L'Ange des Ténèbres et ses effluves de déception auront précipité Core Design vers un abîme inéluctable. Une fin tragique que Jeremy Heath-Smith et son frère Adrian Smith (fondateurs de Core) avaient su anticiper de quelques semaines en abandonnant précipitamment leur poste pendant l'été 2003. Pourtant, en ce début d'année 2004, les deux frères semblent de nouveau animés par des velléités résolument businessifiantes. Pour parvenir à redresser la barre, ils viennent donc de créer Circle Studio ([www.circle-studio.com](http://www.circle-studio.com)), une entité certes balbutiante, mais qui comprend déjà 35 employés pour la plupart débauchés de Core. Même si les premiers projets restent naturellement encore bien mystérieux, deux titres destinés à la PlayStation 2 et la Xbox seraient d'ores et déjà en pré-production. Des prods dédiées aux consoles « next-gen » pourraient aussi être rapidement lancées...



Miam miam. En ce moment, probablement galvanisé par la qualité de ses récentes productions, Ubi Soft a décidé de renforcer ses positions. Dernier fait d'armes en date : l'acquisition de Tiwak, petit studio de développement français (17 personnes) travaillant depuis des années sur York. Un titre à la gestation difficile puisque Microsoft son éditeur d'antan avait abandonné le projet en avril 2003 pour se concentrer sur le catalogue Rare. Grâce à Ubi, Tiwak obtient donc une seconde chance. Alea jacta est...



Dans la course aux chiffres, la guerre psychologique fait rage en Europe. Ainsi, alors que Sony C.E.E. annonçait une progression de 10 % des ventes de PlayStation 2 sur l'année fiscale en cours, Nintendo rétorquait en signifiant un bond de 88 % des ventes de GameCube au cours des fêtes de fin d'année. Étonnant de constater que, dans le même temps, Microsoft a préféré le mutisme. Faut-il y voir un aveu d'impuissance ou de surpuissance ésotérique ?



Après des débuts chaotiques, le service PlayOnline de Square Enix semble avoir atteint sa vitesse de croisière. En effet, au terme de l'année 2003, ce kiosque de jeu en ligne accessible sur PS2 et PC comptait près de 500 000 abonnés ! Plus impressionnant encore, Final Fantasy XI, jeu phare de PlayOnline, recense 1 million de personnages enregistrés. Rappelons que pour atteindre l'équilibre et commencer à générer des bénéfices, le service avait besoin de 200 000 abonnés. Hum... douce odeur du dollar.

Selon une récente étude de l'agence nipponne Media Create, le marché du jeu d'occasion exploserait actuellement au Japon. Longtemps interdit par les éditeurs eux-mêmes, l'occasion a été à nouveau autorisée par le gou-

vernement l'année dernière... Résultat, près du tiers des jeux vendus seraient ensuite revendus. Certains analystes estiment d'ailleurs que l'impact sur les ventes de jeux récents deviendra vite problématique. A suivre...



Chez Konami, on a sauté le champagne et jeté les crampons dans les cieux afin de fêter dignement le succès mondial de la série Pro Evolution Soccer. En effet, depuis sa création, la célèbre simulation footballeuse s'est écoulée à plus de 14 millions d'exemplaires dans le monde (toutes versions confondues). Mais la fête sera encore plus folle le jour où PES passera enfin au Online ! Si vous voyiez cké j'veux dire...

Vous voulez en savoir plus sur le projet ultra secret de Nintendo, la fameuse Nintendo DS ? Parfait, alors il suffit d'écouter Satoru Iwata, président de la firme nipponne. Lors d'une récente interview, il aurait affirmé que « les jeux vidéo se trouvaient dans l'impasse, ils ne se vendent plus ». Une phrase choc accompagnée d'un message mystique : « Nous voulons offrir aux joueurs une expérience unique. Au début, peut-être que 10 % des consommateurs seront intéressés, mais nous comptons sur le bouche à oreille, sur l'attraction induite par ce nouveau produit... » Pour le moment, de nombreux analystes (et même quelques éditeurs tiers) se sont montrés plus que sceptiques. En effet, cette machine ne semble pas devoir concurrencer la PSP, mais plutôt la GBA SP ! Une seule certitude, Nintendo étonne...



Décidément res en verve, Chris Deering, président de Sony Europe, nous en apprend toujours un peu plus sur la future PSP. Ainsi, après avoir dévoilé la date de sortie probable (novembre 2004), il annonce aujourd'hui le prix estimatif : 48 000 yens, soit environ 360 euros. Un prix élevé qui s'expliquerait par la volonté de Sony de baisser les royalties sur les jeux, et donc la nécessité de ne pas vendre la console à perte, comme c'est souvent le cas.

## Objectif : 100 millions !

C'était le 4 mars 2000. Les files d'attente faisaient déjà des kilomètres... Avec près de 2 millions d'unités vendues en un tout petit week-end au Japon, la PS2 effectuait un départ en trombe. Pourtant, qui aurait pu imaginer que cet engouement follement métaphysique se prolongerait pendant des semaines, des mois, des années ! En effet, aujourd'hui, près de 4 ans après son lancement, la PS2 vient de franchir la barre des 70 millions de consoles livrées dans le monde ! Plus intéressant encore, si on regarde bien la répartition, on s'aperçoit qu'avec

29,26 millions de PS2, les États-Unis s'imposent comme la zone la plus consommatrice. À noter aussi que l'Europe, l'éternelle dernière roue du carrosse, n'a de cesse de prouver son attachement à la console de Sony avec 24,56 millions de PS2 livrées. Enfin, le Japon ferme la marche avec 16,18 millions d'unités. À noter aussi que depuis la sortie de la console, ce sont près de 2 900 jeux qui ont été mis en vente sur les différents territoires... pour un total de 500 millions de jeux distribués. N'en rajoutez plus... enfin, sauf MGS3, FFXII & Co...

## Microsoft, le choc !



Fidèle parmi les fidèles, Ed Fries, vice-président du département édition de jeux chez Microsoft, a soudainement décidé de quitter la Billou's Corp après 18 ans de bons et loyaux services ! Un véritable séisme pour la

Xbox. En effet, en compagnie de Jay Allard, Ed Fries faisait partie des figures emblématiques de la console (les rachats de Bungie et Rare, c'est lui), à tel point que son départ précipité (et non expliqué) laisse planer de nombreuses interro-

gations. À noter qu'évoquant la future Xbox 2, Ed avait récemment déclaré dans une interview accordée à CNN qu'il se trouvait « à un moment où il faut décider de s'engager pour cinq nouvelles années ou non ». Il avait conclu ses propos par un : « En ai-je envie ? » Certaines rumeurs font part de tensions liées à l'orientation de la Xbox 2. Fervent défenseur du « beau jeu », Ed Fries aurait-il été déçu par une éventuelle direction trop « multimédia » ? Ou avait-il simplement envie de tenter d'autres expériences loin de Microsoft (pêcher, se lever à 13 h, jouer à la GBA, etc.) ? Seul l'avenir nous le dira...

## Mousquetaires communautaires

Dans la galaxie du grand marché mondial unifié qui fait flipper tous les artistes à la fibre purifiée, les représentants des créateurs indépendants de jeux vidéo français (APOM), danois (Danish Producers), hollandais (TIGA Hollande) et britanniques (TIGA) ont décidé de s'unir pour se faire une bonne bouffe, et accessoirement faire front à la concurrence mondiale (américaine et japonaise principalement). Tatatin ! Ainsi, ces derniers ont signé un accord visant à la création d'une fédération européenne des créateurs de jeux

vidéo. Preuve du sérieux de l'événement, Fred Hasson, directeur du TIGA, précise : « Nous nous proposons d'informer les institutions européennes de l'importance du développement indépendant au niveau européen et de nous assurer que les avantages à la disposition d'autres industries sont également disponibles pour les développeurs indépendants de jeux vidéo. » D'un autre côté, il existe un autre moyen très simple pour faire face à la compétition internationale : commencer par faire de bons jeux ! Facile...

## Liberté made in Miami

Notre histoire se déroule aux États-Unis, et plus précisément dans la petite ville de North Miami en Floride où, parfois, on s'ennuie ferme. Et pour se détendre, on s'amuse à déposer des propositions de loi surpuissantes. La dernière en date vise à interdire aux mineurs la vente ou la location de jeux vidéo dans lesquels le joueur peut « tuer ou faire du mal à une forme humaine ». Primo : il faudra nous donner la définition exacte de « forme humaine ». Secundo : rappelons qu'en avril 2003, la ville de Saint Louis en Louisiane avait tenté de promulguer une loi similaire... loi vite rejetée à cause de son caractère anticonstitutionnel. Tertio : arghh, facholand is back !



## Gallop pas glop



On pensait les Américains empires incontestés des procès bidon avec plein de dollars à la clé. Eh bien le Japon vient de rattraper aisément son retard grâce à l'infortuné Tecmo. En effet, le développeur nippon ferait l'objet d'une plainte déposée devant la Cour de Nagoya pour atteinte à la propriété privée. C'est

la célèbre simulation de tiercé Gallop Racer qui se trouverait dans l'œil du cyclone puisqu'un vrai cheval s'appellerait « Gallop Racer » ! Bien sûr, Tecmo n'aurait pas contacté le propriétaire avant d'exploiter le nom du canasson... et aurait donc, selon le plaignant, intentionnellement voulu se faire un max de yens sur son dos. Du coup, hop, procès ! Pour info, ASCII a récemment connu les mêmes mésaventures avec son jeu Derby Stallion... L'éditeur avait alors gagné en appel. Zouspens...

# Zique Pad

Zique Pad, c'est un peu l'histoire de la vie. Cette vie qui mêle les passions, qui brasse les émotions et qui, grâce à la musique, trouve enfin un sens. Ce mois-ci, afin de faire respirer vos ouïes et les nourrir d'une douce substance mélodique, j'ai sélectionné pour vous de l'actu bouillante. À commencer par le magnifique *Mario & Zelda Big Band Live*, concert événement de Nintendo. Que dire encore du grand retour de Motoi Sakuraba avec son *Baten Kaitos* à l'énergie pure... Amen, je vous le dis, Zique Pad c'est de l'émotion, toujours de l'émotion. Sniff...

par Collum

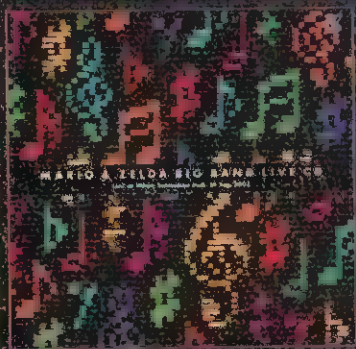
## Mario & Zelda Big Band Live

• Référence : SCDC-00315 • Compositeurs : Koji Kondo, Kenta Nagata et Kazumi Totaka  
• Interprétation : Shigeo Nukita • Durée : 77'24 (19 pages)



### Avis

Voici une véritable explosion musicale aussi enthousiasmante par les thèmes interprétés que rafraîchissante par le style employé. C'est jazzy ou country, mais en tout cas, c'est ultra funky. Ce *Mario & Zelda Big Band Live* met carrément le feu et, s'il pourra paraître un peu léger à ceux qui trouvent les mélodies de Koji Kondo trop simplistes, les fans des univers Nintendo auront de quoi afficher un franc sourire.



Attention, instant émotion. Le 14 septembre 2003, une série de concerts d'exception se déroulait au Nihon-Seinen Kan Big-Hal de Tokyo. Ou allait-on y jouer ? Eh bien, de somptueuses reprises orchestrales des plus grands thèmes musicaux de Mario, Zelda & Co ! L'événement baptisé avec à propos *Mario & Zelda Big Band Live* comprenait deux sessions. L'une dans la matinée, l'autre en début de soirée afin de permettre à l'ensemble des fans d'en profiter dans la journée. C'est des semaines à l'avance que chaque passionné avait réservé sa place pour 3 800 modestes yens (soit 28 euros).

Aujourd'hui, alléluia, l'album reprend les meilleurs passages de ces deux concerts événements en proposant 19 morceaux live (applaudissements et fiesta dans le public compris !). Le spectacle pouvait débuter avec les présences remarquées d'un Shigeru Miyamoto so funky, de Takashi Tezuka (producteur de la plupart des Zelda et Mario), Kenta Nagata (compositeur de Mario Kart, et co-compositeur de Zelda Wind Waker), sans oublier le très surpuissant Kazumi Totaka (compositeur de Yoshi's Story et Animal Crossing, deux B.O. au potentiel délectablement jubilatoire). Que du beau monde donc, rassemblé pour communier avec le public qui n'a cessé d'accompagner l'orchestre en applaudissant en mesure (*Theme of the Shop* d'Ocarina of Time). Mais l'un des avantages majeurs de cet album reste de proposer des reprises orchestrales pour la plupart inhabituelles. En effet, rares sont les morceaux déjà entendus dans d'autres albums réarrangés comme les célèbres *Orchestral Game Concert*. Amusant aussi de remarquer combien le style général oscille entre des partitions jazzy, country, voire par instants résolument latino. Beaucoup de percussions, des cuivres à gogo



pour une ambiance franchement débridée et cubaine. Même le medley Zelda prend des couleurs doucement épicées dans ces conditions. Yaya yapa tango-style. Des tendances musicales particulièrement appréciées par le duo Shigeru Miyamoto et Koji Kondo (respectivement producteur des jeux cités et musicien attitré des titres Nintendo). Pour la petite anecdote, Shigeru Miyamoto avait profité de l'occasion pour venir faire une petite démonstration de ses talents de guitariste amateur. Sympathique d'ailleurs de constater que le concert était entrecoupé de petites sessions où compositeurs et créateurs se remémoraient les heures passées devant le clavier (qu'il soit de piano ou d'ordinateur). Des interventions qui permirent d'apprendre, par exemple, que l'accordéon présent dans le thème principal de Mario Sunshine se vouait un hommage direct au style fran-

çais. Vindictou. Que dire de l'*Opening Theme* de Mario 64, sinon qu'il s'agit d'un pur concentré de bonheur. À l'image du reste de l'album, ici la tendance se veut résolument festive même si de légères séquences plus sobres peuvent se faire entendre. À ce titre, *The Song of Epona* fera rejaillir une foule de doux souvenirs aux amoureux de l'ambiance d'Ocarina of Time, tandis que le très enjoué *Theme of Dragon Roost Island* permet d'admirer le style très raffiné de cette partition où le violon et la guitare sèche semblent entraîner une folle farandole. Mention spéciale aussi à la chanson *Go Go Mario*, l'un des thèmes de Super Mario Bros sur NES. Rien que de l'écouter, donne envie de bouger son petit corps funky en cadence. On se croirait presque dans un bon vieux club de salsa enfumé. Viva la Havana !



NB

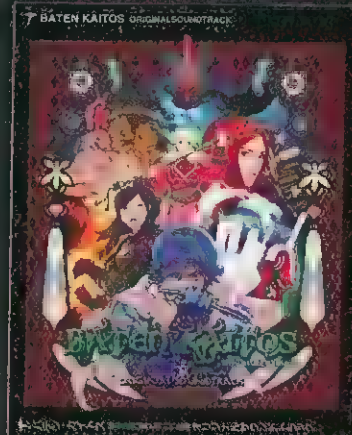
Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle.

Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposons, il y a aussi des œuvres d'exception. On ne peut pas tout avoir paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas

album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos yeux, écoutez, appréciez, et surtout, aimez. Les sons multicolores, dreamez, oui, dreamez...

# Baten Kaitos *Unfinished Wings and the Lost Sea*

• Référence : KDSO-00024/25 • Compositeur : Motoi Sakuraba  
• Durée : CD 1 75'23 (28 pages) • CD 2 74'33 (29 pages)



prime rarement sans une signification profonde. Le sens de la mélodie reste toujours palpable. Lâchons le mot : les compositions de Motoi Sakuraba ont souvent la classe. Aujourd'hui, Baten Kaitos *Unfinished Wings and the Lost Sea* débarque et capte irrémédiablement l'attention du mélomane. Petite nouveauté des plus zoumpatiques, la B.O. tente un habile mélange en incluant, sur ses nappes synthétiques, de nombreux instruments acoustiques. Violon, hautbois, flûte et l'immanquable guitare électrique apportent ainsi leur présence à de nombreux morceaux. *To the End of the Journey of Glittering Stars* ouvre l'album par un voyage très solennel où l'habillage au synthé se voit transcendé par les nobles arpegges des violons. Autre plage diaboliquement symbolique de toute l'œuvre de Sakuraba, *Soul Poetry* parvient à instaurer un climat singulièrement mélancolique grâce à quelques accords au clavecin accompagnant une voix tristement éthérée. Une chanson magnifique. Pour l'énergie pure et dure, il faudra plutôt aller voir du côté de *Glowing Cloud* ou *Vitriolic Stroke* qui tenteront de vous décoller les tympans. Pourtant, il faut bien le reconnaître, la proportion de mélodies un chouïa « bourrin » a été revue à la baisse

pour cet album. Ce dernier comporte donc une foule de thèmes plus paisibles. Le recueillement extatique est même carrément de mise à l'image de *Mystery Crystal* qui vous transporte loin, si loin (à noter d'amusantes bribes de ressemblances avec la B.O. de Golden Sun). Mais c'est sans conteste *Dark Conviction* qui impose instantanément sa classe et son cachet à l'ensemble de l'album. Difficile en effet de résister à la majesté de sa mélodie tant les premiers accords sont fulgurants d'efficacité. Une mention spéciale doit aussi revenir à *Speaking with the Stars*, le morceau de fin qui clôt cet opus avec une noble élégance. La partition au piano apporte d'ailleurs un aspect résolument

## Avis

En parvenant à mêler fougue et candeur, Motoi Sakuraba réussit à transcender sa partition. Si certaines plages pourront paraître un peu faciles, et d'autres aisément dispensables, l'album possède toutefois une impressionnante identité. Souvent touchant, il distille des sensations rares.

ment touchant qui colle à merveille avec l'esprit même du jeu. Tout en subtilité, en douceur, avec ses caresses musicales aussi duveteuses que les plus pénétrants nuages qui habillent l'univers de Baten Kaitos. Merci M. Sakuraba.



## INFOS SUR PARTITIONS

le maître a parlé. Ainsi, Nobuo Uematsu, compositeur attitré de la saga Final Fantasy, a révélé qu'il menait actuellement de front les compositions pour Final Fantasy XII et Final Fantasy XIII. *Advent Children*. Les deux projets seraient d'ores et déjà bien avancés. À tel point que des extraits devraient être joués pendant la série de concerts FFIX à l'occasion du REXII. Uematsu ne devrait donc pas, pensable que les fans se satisfont de ce travail, car le compositeur Sakimori Wakabayashi FFIX, se précipite à l'heure actuelle sur le reste de ce travail titanesque.

Un truc de ouf...

## LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques, telles que Tonkam ou Konei si vous êtes parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !), le Net. Voici les meilleurs sites bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières, la classe !

CD JAPAN (le Must incontournable)  
(www.cdjapan.co.jp)  
GAME MUSIC ONLINE  
(www.gamemusic.com)  
ANIME NATION  
(store.yahoo.com/animeation)  
TOKYO POP  
(www.tokyopop.com/music/gamesound.php)

POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR,  
VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

# 3615

# CHEAT

Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO,  
DES CENTAINES DE TITRES  
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS



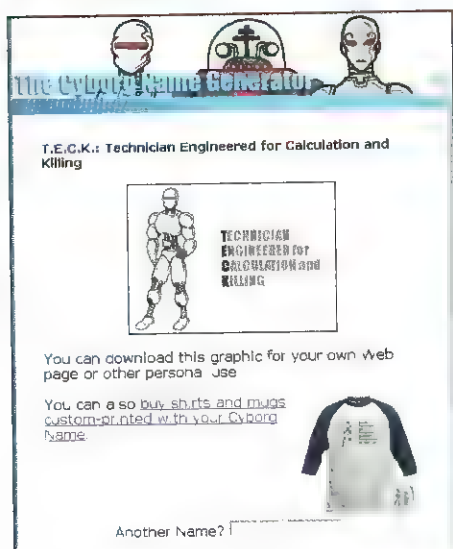
# Netp@d

## Les infos chaudes du Net

PAR KARINE (karine.nitkiewicz@futurenet.fr)

Telle une brise s'échappant du Pacifique,  
un mail d'un lecteur de Tahiti s'échoue  
sur ma boîte électronique. Comme une  
invitation au songe. Le vent soulève  
les cheveux, une eau limpide chatouille  
les pieds, le soleil fait cligner les yeux.  
Et parfois le mail vient de Belgique.

**Positronic Lifeform Used for Mathematics and Exploration ! C'est Kinetic Android Responsible for Infiltration and Nocturnal Exploration** qui s'adresse à toi. Désormais, il est de bon ton d'arborer fièrement son prénom passé à la moulinette cyborg. Et découvrir que sous une apparence plutôt calme, certains dissimuleraient leur tempérament de psychopathe en devenir. Il a pas l'air méchant comme ça **Technician Engineered for Calculation and Killing...** Faut juste éviter de lui piquer ses makis au resto.  
[www.cyborgname.com](http://www.cyborgname.com)



Leur allure efféminée, sans doute due à leur corps élancé dont les jambes sont recouvertes de collants, crée un trouble incontestable. Les elfes sont des êtres délicats aux cheveux soyeux et luisants. Si la froideur des cyborgs vous répugne, optez pour la sveltesse des elfes, leur langage envoûtant et découvrez votre nom elfique. C'est déjà un début. Les plus courageux tenteront de maîtriser le dialecte en utilisant la deuxième adresse.

[www.chriswetherell.com/elf/Default.asp](http://www.chriswetherell.com/elf/Default.asp)  
[www.dcs.ed.ac.uk/misc/local/TolkLang/pronmid/pronguide.html](http://www.dcs.ed.ac.uk/misc/local/TolkLang/pronmid/pronguide.html)

L'agence qui centralise l'intelligence sur le sol américain, plus communément appelée CIA, préfère éviter l'œil du public. Elle ne rechigne pourtant pas à dévoiler certains gadgets prisés par les espions russes

ou allemands. Leur aspect gentiment vieillot peut faire sourire. Un des plus surprenants est l'appareil photo miniature qui tient dans la main (et hop !) et qui fut produit à la fin des années 30. En farfouillant sur le site de la CIA, on peut aussi apprendre des trucs sur... Austin Powers ! À quand un musée Shagadelic ?

[www.cia.gov/cia/information/artifacts/index.htm](http://www.cia.gov/cia/information/artifacts/index.htm)

[www.cia.gov/spy\\_fi/spy\\_fi\\_archive.html](http://www.cia.gov/spy_fi/spy_fi_archive.html)

Petite fenêtre sur le globe. Étroit lien entre deux mondes. Flux électronique dont les particules s'éclatent sur l'écran, ouvrant la voie à un état contemplatif et néanmoins riche en perspectives. Je suis là et pourtant je vois, alléluia ! Le Japon est à portée de rétines. Nagano, Niigata, Hokkaido, Sapporo captivent par leurs charmes envoûtants. C'est bien beau tout ça, la poésie, ok. En fait, ce qui m'intéresse vraiment, c'est de voir les singes de Nagano en train de patauger dans l'eau. Et ce foutu lien qui fait des siennes ! Impossible d'y accéder ! Je réessaierai demain...

[www.outdoorjapan.com/section-webcams.html](http://www.outdoorjapan.com/section-webcams.html)



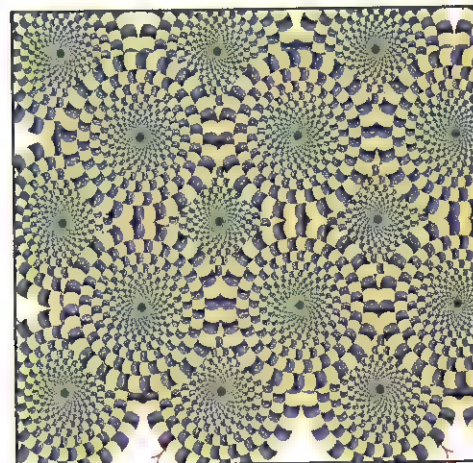
Oisif, ive : adj. et n. 1° Adj. Qui est dépourvu d'occupation, n'exerce pas de profession. Voir : Désœuvré, inactif, inoccupé. Mener une vie oisive. 2° N. Personne qui dispose de beaucoup de loisirs. Le proverbe dit également que l'oisiveté est la mère de tous les vices. Permettez ici que je m'insurge ! Scruter le Loch Ness dans l'attente d'y voir surgir un monstre est une activité non seulement des plus éreintantes mais également des plus contraignantes puisqu'elle requiert un maximum de temps et une attention soutenue. Un ami récemment

fâché avec le monde du travail s'est subitement pris d'intérêt pour les webcams du monde. Un Netp@d consacré aux webcams live, ça c'est une idée.

[www.lochness.co.uk/livecam](http://www.lochness.co.uk/livecam)

Houla, ça tourne là. Mais non, que racontes-tu pauvre fille aux rétines atrophiées ? Ben je dis que ça tourne. Et d'abord, qui me parle ? Ma mauvaise conscience, mon surmoi, mon Némésis intrinsèque laissant poindre de vieux élans schizophrènes ? Angel, c'est toi ?

[www.ritsumei.ac.jp/~akitaoka/rotate-e.html](http://www.ritsumei.ac.jp/~akitaoka/rotate-e.html)



lre. courroux, fureur provoqués par son propre égarement ou du fait d'un autre qui fait que là, pam, on est super venèr'. De deux choses l'une. Ou bien on vomit sa haine verbale sur l'auteur qui a généré ce sentiment ou sur un quidam, histoire de lui pourrir son temps, quitte à lui laisser de probables séquelles, graines d'incompréhension engendrant elles-mêmes frustration et colère. Ou bien on frappe un singe en plastique. Mon record est de 195 miles par heure, soient 312 km/h si mes comptes sont exacts.

[www.addictinggames.com/monkey.html](http://www.addictinggames.com/monkey.html)

La philosophie nihiliste de Garfield a élevé la flemmardise au rang d'art. Une discipline que certains pensent camoufler en lui collant une connotation méditative. Être flemmard n'est pas accessible à tout le monde. Un ami récemment fâché avec le monde du travail m'a ouvert les yeux, le travail ce n'est pas la santé. L'être humain n'est pas fait

pour exercer une activité physique ou intellectuelle, certes rétribuée, mais souvent rédhitoire à son bien-être naturel. Se réincarner en chat, voilà la solution. Quant au film consacré à Garfield, hum... comment dire, la présence de Miss Love Hewitt dans le casting laisse présager du pire.

[www.garfieldmovie.com/trailers/index.html](http://www.garfieldmovie.com/trailers/index.html)

Pourquoi les Anglais ont-ils souvent une, voire deux longueurs d'avance sur nous ? Qu'il s'agisse de musique ou de mode, les Britanniques ont gagné depuis belle lurette leurs galons de précurseurs dans bien des domaines. Ils le prouvent une fois de plus avec la Fightbox, sorte d'arène qui accueille des combattants directement inspirés de notre univers ludo-numérique. Et c'est diffusé sur la BBC ! Une incursion du jeu vidéo sur une chaîne nationale, le genre de truc qui n'est pas près de débarquer chez nous. Et si, pour une fois, nous autres Français tentions l'aventure ? Pourquoi pas une émission totalement dédiée aux jeux vidéo diffusée à la place du *Bigdil* ? Ouais, c'est beau de rêver...

[www.bbcfightbox.co.uk](http://www.bbcfightbox.co.uk)

Sport, action & aventure, puzzle, shoot'em up, dancing & shows ou cash games, voilà une petite sélection de jeux directement suggérée par Kamui from Tahiti. Fun et gratos, voilà de quoi se divertir pour peu que l'on ait une connexion Internet. Elle est pas belle la vie ? Un ami récemment fâché avec le monde du travail me répond que si.

[www.miniclip.com](http://www.miniclip.com)

Découvrir Dagobah, Tatooine ou Naboo et ses habitants grâce à des sketches mis en scène sous forme de pseudo dessins animés, telle est la vision de Star Wars que souhaitait partager avec nous Megamat. Et voilà, hop encore un vœu exaucé ! N'hésitez pas à me faire parvenir vos sites préférés en tout genre, ça me ferait super plaisir (si, si) et accessoirement moins de travail ! Encore merci.

[www.starwarsspooofs.com](http://www.starwarsspooofs.com)

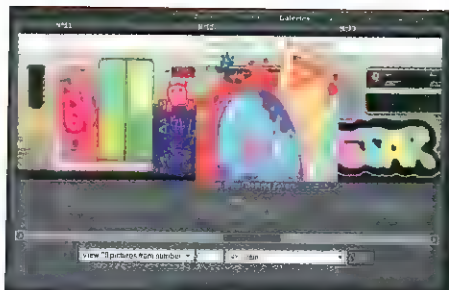
Émile ne chante pas seulement avec le groupe Images. Émile, AKA The Amazing Spoon Face Man, aime les cuillères qu'il envisage comme de formidables instruments de musique. Une ode à toi cuillère, gracieuse ustensile ! Issu du mouvement Spoon and Harmonica World, Émile est français mais vit en Australie. Ceci explique peut-être cela. « Feel the rythm with your hand / Feel the rythm while you can / Spoonman ».

[www.abc.net.au/goldcoast/stories/s870264.htm](http://www.abc.net.au/goldcoast/stories/s870264.htm)

Dessiner c'est tagger. Un site qui devrait plaire à notre nouvel ami Keem, qui kiffe les gueut' depuis sa plus tendre enfance, n'hésitant pas à battre le pavé pour exprimer son art. Enfin, il s'est maintenant calmé mais il fut un temps pas si lointain où ses fresques chimiquement colorées ornaient

les murs de notre belle cité. Pour assouvir sa passion refoulée, il peut désormais tagger les métros de New York, et depuis, son existence n'est plus tout à fait la même.

[www.zewall.com](http://www.zewall.com)



Quand Marty est apparu avec son hoverboard, on a tous halluciné. Parce qu'on était en 1989 et que sa planche de skate du futur avait la super classe ! En l'an de grâce 2004, l'hoverboard n'a toujours pas fait son apparition dans nos rues mais son petit frère, l'airboard, pourrait bien y parvenir. Enfin, faudra quand même trouver des rues suffisamment larges pour accueillir l'engin. Depuis que la trottinette est de nouveau tombée en désuétude et pour parer les prochaines grèves des transports en commun, ruons-nous sur l'airboard. Y a pas à dire, Mac Fly avait quand même plus de classe avec son hoverboard...

[www.airboard.fr](http://www.airboard.fr)

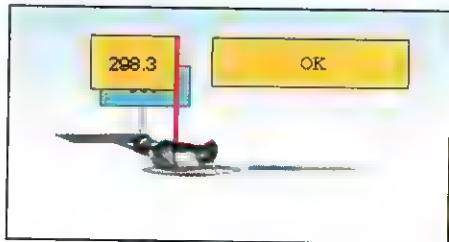


Le mariage, une institution ? Nous vivons une époque formidable. Celle du vite consommé, vite jeté. Se marier ? Beaucoup de contraintes pour trop peu de satisfactions claironnent les aigres de l'engagement longue durée. D'autres ont trouvé l'alternative. S'unir pour la vie avec son animal domestique. C'est bien beau tout ça mais le toutou à sa mémère, on lui a demandé son avis au moins ? Et je n'irai même pas sur le terrain de la consommation du mariage proprement dite, parce que ça pourrait dérapier sévère. Une époque formidable, je vous dis !

[www.marryyourpet.com](http://www.marryyourpet.com)

Un pingouin, de la neige et un bonhomme qui manie la batte comme d'autres le point de croix. Trois éléments qui, pris séparément, ne changent pas la face du monde. Unissez-les puis laissez le manchot aller vers son inéluctable destin. Ça devient tout de suite plus intéressant. Mon record est de 298,3 mètres, photo à l'appui. Parce qu'il est parfois bon de frapper le pingouin.

[www.feelosophe.com/pinguin.swf](http://www.feelosophe.com/pinguin.swf)



Il y a des mecs qui s'entraînent toute la semaine. Et un et deux et trois et quatre, en cadence ! Un petit coup d'œil dans la glace pour vérifier que ça le fait. Et on reprend. Un pas en avant, un pas en arrière, calquer son rythme sur celui de la mélodie, c'est pas du gâteau. Mais après c'est qui qui va assurer comme une bête à la Shounga samedi soir ? Ça va être saturday night fever les filles ! On peut aussi tenter de reproduire l'exploit du jeune homme qui arrive nonchalamment avec sa trompette au *Steve Harley Show* et qui met le feu au plancher. Respect.

[www.thewb.com/Popups/Video/0,8204,136480,00.html](http://www.thewb.com/Popups/Video/0,8204,136480,00.html)

Les mecs s'en plaignaient encore hier, ils trouvent que ça manque de filles chez Joypad. En fait, ça manque de seins tout simplement ! Et comme ce n'est pas demain la veille que je vous montrerai les miens (et franchement, entre nous, il n'y a pas de quoi faire trembler la Tour Eiffel), voici un petit lien sympa histoire de se rincer l'œil. On pourrait aussi remplacer le booklet par un poster affriolant, non ? C'est un truc courant dans les mags britanniques. Ah, décidément, les Anglais, ils ont tout compris... Et vous, qu'en pensez-vous chers lecteurs ?

[www.shockingtimes.com/boobflash/boobflash.swf](http://www.shockingtimes.com/boobflash/boobflash.swf)

Un rêve peut être perturbant. L'interpréter peut être utile, ou pas. On peut y aller également par simple curiosité. Il suffit juste de maîtriser l'anglais. Et les rêves éveillés, ça compte ?

[www.freakydreams.com](http://www.freakydreams.com)

Encore un bon petit jeu à la con pour la route histoire de faire danser Michael « Hihhii » Jackson. Certains sont persuadés de l'innocence du King of The Pop. Oui, Julo c'est ça, t'as raison... Allez, il est temps de rentrer chez toi maintenant. Oui par là, c'est ça.

[www.pslkopat.com/flash/pslko.htm](http://www.pslkopat.com/flash/pslko.htm)



# BRUITAGE ou une VOIX comme SONNERIE !

2 tout notre catalogue  
intéressant 0899 700 907 et  
persomobiles.fr  
ement chien  
s érotiques  
t Tyrolien  
se d'eau  
e Tarzan  
horreur Femme  
e chinois  
ire  
e de dentiste  
lement chat

Rire bête  
Rots  
Sifflet (ouah le canon !)  
US Police "Hands up"  
Voix d'aéroport  
Voix de canard  
Vomissements  
Vieux téléphone  
"Allo ! Ici la gendarmerie"  
"Allo, ici la terre"  
"Alors, on joue les  
héros, cow boy ?"  
"Allo docteur, c'est encore moi"  
"Attention au départ"  
66015  
66016  
66019  
66021  
66024  
66025  
66026  
66027  
66028  
66029  
66030  
66031  
66032  
66033  
66034

"Ce téléphone, ça s'auto-démarre"  
"C'est mon portable qui sonne"  
"C'est pas moi, m'sieur l'agent"  
"Ceci est un appel,  
veuillez décrocher"  
"Dérochez, allez, décrochez"  
"Demat"  
"Espèce de p'tit con !"  
"Mast'la v'sta baby"  
"Hem hem je dérange"  
"Inch Allah"  
"Joyeux Noël"  
"Kik k'a p'tête"  
"Oh my godness !"  
66080  
66081  
66083  
66084  
66085  
66086  
66087  
66088  
66089  
66090  
66091  
66092  
66093  
66094

"La loi, c'est moi !"  
"Nous faisons les moyens de  
fous faire parler"  
"Ouvrez, police !"  
"P'tit con, va !"  
"Putain, cong !"  
"Shalom !"  
"Si ça se trouve c'est moi"  
"Téléphone, maison"  
"Tranquille"  
"Tri matelot"  
"Y'a quelqu'un ?"  
"Y'a personne qui répond ?"  
66095  
66096  
66097  
66098  
66099  
66100  
66101  
66102  
66103  
66104  
66105  
66106  
66107

"Je ne dors rien à personne"  
"Je saigne encore"  
"Je t'aime encore"  
"Je te promets"  
"Je vas t'aimer"  
"L'ange noir"  
"L'envers du décor"  
"L'instant X"  
"L'orange"  
"La beuze-le frunk"  
"La file du coupeur de onts"  
"La solitude"  
"Laisse béton"  
"Laura"  
"Les bêtises"  
"Les copains d'abord"  
"Les démons de minuit"  
"Les lacs du Connemara"  
"Libertine"  
"Lucie"  
"Ma gueule"  
"Ma liberté de penser"  
"Ma Préférence"  
"Madame Tatcher"  
"Magnolia for ever"  
"Manhattan-Kaboul"  
"Maria Magdalena"  
"Marie"  
"Millissime"  
"Mise au point"  
"Mistral gagnant"  
"Mon étoile"  
"Morgane de toi"  
"On ira"  
"On n'oublie jamais rien"  
"Ose"  
"Où sont les hommes ?"  
"Paradise moi"  
"Paris latino"  
"Petite fille (live 2003)"  
"Pour que tu m'aimes encore"  
"Pourquoi elles sont douces"  
"Que je t'aime"  
"Quoi de nous deux"  
"Rêver"  
"Reviens (ou te caches-tu ?)"  
"Sans bruit"  
"Sans contrefaçon"  
"Savoir aimer"  
"Si demain... (turn around)"  
"Si j'avais du t'aimer"  
"Sous-voies souvenirs"  
"Tant pis"  
"Tant que c'est toi"  
"Tes yeux noirs"  
"Tu / Ti"  
"Tourment les violons"  
"Tous les chemins"  
"Tout le monde"  
"Une belle journée"  
"Une seconde d'éternité"  
"Vanilla"  
"Vivo per lei"  
"Vivre pour le meilleur"  
"Week end"  
"690 Variétés"  
"ITALIE"  
"Sara perche ti amo"  
"Ti amo"  
"Tu"  
"Un attimo di pace"  
"10 Var'êtes italiennes"  
"MUSIQUES RÉGIONALES"  
"An Alarc'h"  
"Il est un coin de France"  
"Tr. Matelot"  
"10 Musiques régionales"  
"COMÉDIES MUSICALES"  
"Aimer"  
"Aimer en emporte le vent"  
"L'envie d'aimer"  
"Les 10 chansons de l'été"  
"Les 10 Comédies musicales"  
"DANCE / ELECTRO"  
"1. 2. 3."  
"100% Verliebt"  
"2 times"  
"Able to love"  
"Aerodynamic"  
"American life"  
"Around the world"  
"Aserge (the ketchup song)"  
"Barbie Girl"  
"Blue"  
"Boom-Boom du monde Foot 2002"  
"Calinda"  
"Can't get you out of my head"  
"Cherry blossom girl"  
"Chihuahua"  
"Children"  
"Daddy DJ"  
"Dancin'"  
"Don't mess with my man"  
"Don't tell me"  
"Enola Gay"  
"Follow me"  
"Get it together (remix)"  
"Hard better faster stronger"  
"Hole in the head"  
"I want your wife"  
"Illusion"  
"Insomnia"  
"Miracles"  
"Right on time"  
"Satisfaction"  
"Saturday night"  
"Surround Disco"  
"Spaceman"  
"Summer Jam 2003"  
66108  
66109  
66110  
66111  
66112  
66113  
66114  
66115  
66116  
66117  
66118  
66119  
66120  
66121  
66122  
66123  
66124  
66125  
66126  
66127  
66128  
66129  
66130  
66131  
66132  
66133  
66134  
66135  
66136  
66137  
66138  
66139  
66140  
66141  
66142  
66143  
66144  
66145  
66146  
66147  
66148  
66149  
66150  
66151  
66152  
66153  
66154  
66155  
66156  
66157  
66158  
66159  
66160  
66161  
66162  
66163  
66164  
66165  
66166  
66167  
66168  
66169  
66170  
66171  
66172  
66173  
66174  
66175  
66176  
66177  
66178  
66179  
66180  
66181  
66182  
66183  
66184  
66185  
66186  
66187  
66188  
66189  
66190  
66191  
66192  
66193  
66194  
66195  
66196  
66197  
66198  
66199  
66200  
66201  
66202  
66203  
66204  
66205  
66206  
66207  
66208  
66209  
66210  
66211  
66212  
66213  
66214  
66215  
66216  
66217  
66218  
66219  
66220  
66221  
66222  
66223  
66224  
66225  
66226  
66227  
66228  
66229  
66230  
66231  
66232  
66233  
66234  
66235  
66236  
66237  
66238  
66239  
66240  
66241  
66242  
66243  
66244  
66245  
66246  
66247  
66248  
66249  
66250  
66251  
66252  
66253  
66254  
66255  
66256  
66257  
66258  
66259  
66260  
66261  
66262  
66263  
66264  
66265  
66266  
66267  
66268  
66269  
66270  
66271  
66272  
66273  
66274  
66275  
66276  
66277  
66278  
66279  
66280  
66281  
66282  
66283  
66284  
66285  
66286  
66287  
66288  
66289  
66290  
66291  
66292  
66293  
66294  
66295  
66296  
66297  
66298  
66299  
66300  
66301  
66302  
66303  
66304  
66305  
66306  
66307  
66308  
66309  
66310  
66311  
66312  
66313  
66314  
66315  
66316  
66317  
66318  
66319  
66320  
66321  
66322  
66323  
66324  
66325  
66326  
66327  
66328  
66329  
66330  
66331  
66332  
66333  
66334  
66335  
66336  
66337  
66338  
66339  
66340  
66341  
66342  
66343  
66344  
66345  
66346  
66347  
66348  
66349  
66350  
66351  
66352  
66353  
66354  
66355  
66356  
66357  
66358  
66359  
66360  
66361  
66362  
66363  
66364  
66365  
66366  
66367  
66368  
66369  
66370  
66371  
66372  
66373  
66374  
66375  
66376  
66377  
66378  
66379  
66380  
66381  
66382  
66383  
66384  
66385  
66386  
66387  
66388  
66389  
66390  
66391  
66392  
66393  
66394  
66395  
66396  
66397  
66398  
66399  
66400  
66401  
66402  
66403  
66404  
66405  
66406  
66407  
66408  
66409  
66410  
66411  
66412  
66413  
66414  
66415  
66416  
66417  
66418  
66419  
66420  
66421  
66422  
66423  
66424  
66425  
66426  
66427  
66428  
66429  
66430  
66431  
66432  
66433  
66434  
66435  
66436  
66437  
66438  
66439  
66440  
66441  
66442  
66443  
66444  
66445  
66446  
66447  
66448  
66449  
66450  
66451  
66452  
66453  
66454  
66455  
66456  
66457  
66458  
66459  
66460  
66461  
66462  
66463  
66464  
66465  
66466  
66467  
66468  
66469  
66470  
66471  
66472  
66473  
66474  
66475  
66476  
66477  
66478  
66479  
66480  
66481  
66482  
66483  
66484  
66485  
66486  
66487  
66488  
66489  
66490  
66491  
66492  
66493  
66494  
66495  
66496  
66497  
66498  
66499  
66500  
66501  
66502  
66503  
66504  
66505  
66506  
66507  
66508  
66509  
66510  
66511  
66512  
66513  
66514  
66515  
66516  
66517  
66518  
66519  
66520  
66521  
66522  
66523  
66524  
66525  
66526  
66527  
66528  
66529  
66530  
66531  
66532  
66533  
66534  
66535  
66536  
66537  
66538  
66539  
66540  
66541  
66542  
66543  
66544  
66545  
66546  
66547  
66548  
66549  
66550  
66551  
66552  
66553  
66554  
66555  
66556  
66557  
66558  
66559  
66560  
66561  
66562  
66563  
66564  
66565  
66566  
66567  
66568  
66569  
66570  
66571  
66572  
66573  
66574  
66575  
66576  
66577  
66578  
66579  
66580  
66581  
66582  
66583  
66584  
66585  
66586  
66587  
66588  
66589  
66590  
66591  
66592  
66593  
66594  
66595  
66596  
66597  
66598  
66599  
66600  
66601  
66602  
66603  
66604  
66605  
66606  
66607  
66608  
66609  
66610  
66611  
66612  
66613  
66614  
66615  
66616  
66617  
66618  
66619  
66620  
66621  
66622  
66623  
66624  
66625  
66626  
66627  
66628  
66629  
66630  
66631  
66632  
66633  
66634  
66635  
66636  
66637  
66638  
66639  
66640  
66641  
66642  
66643  
66644  
66645  
66646  
66647  
66648  
66649  
66650  
66651  
66652  
66653  
66654  
66655  
66656  
66657  
66658  
66659  
66660  
66661  
66662  
66663  
66664  
66665  
66666  
66667  
66668  
66669  
66670  
66671  
66672  
66673  
66674  
66675  
66676  
66677  
66678  
66679  
66680  
66681  
66682  
66683  
66684  
66685  
66686  
66687  
66688  
66689  
66690  
66691  
66692  
66693  
66694  
66695  
66696  
66697  
66698  
66699  
66700  
66701  
66702  
66703  
66704  
66705  
66706  
66707  
66708  
66709  
66710  
66711  
66712  
66713  
66714  
66715  
66716  
66717  
66718  
66719  
66720  
66721  
66722  
66723  
66724  
66725  
66726  
66727  
66728  
66729  
66730  
66731  
66732  
66733  
66734  
66735  
66736  
66737  
66738  
66739  
66740  
66741  
66742  
66743  
66744  
66745  
66746  
66747  
66748  
66749  
66750  
66751  
66752  
66753  
66754  
66755  
66756  
66757  
66758  
66759  
66760  
66761  
66762  
66763  
66764  
66765  
66766  
66767  
66768  
66769  
66770  
66771  
66772  
66773  
66774  
66775  
66776  
66777  
66778  
66779  
66780  
66781  
66782  
66783  
66784  
66785  
66786  
66787  
66788  
66789  
66790  
66791  
66792  
66793  
66794  
66795  
66796  
66797  
66798  
66799  
66800  
66801  
66802  
66803  
66804  
66805  
66806  
66807  
66808  
66809  
66810  
66811  
66812  
66813  
66814  
66815  
66816  
66817  
66818  
66819  
66820  
66821  
66822  
66823  
66824  
66825  
66826  
66827  
66828  
66829  
66830  
66831  
66832  
66833  
66834  
66835  
66836  
66837  
66838  
66839  
66840  
66841  
66842  
66843  
66844  
66845  
66846  
66847  
66848  
66849  
66850  
66851  
66852  
66853  
66854  
66855  
66856  
66857  
66858  
66859  
66860  
66861  
66862  
66863  
66864  
66865  
66866  
66867  
66868  
66869  
66870  
66871  
66872  
66873  
66874  
66875  
66876  
66877  
66878  
66879  
66880  
66881  
66882  
66883  
66884  
66885  
66886  
66887  
66888  
66889  
66890  
66891  
66892  
66893  
66894  
66895  
66896  
66897  
66898  
66899  
66900  
66901  
66902  
66903  
66904  
66905  
66906  
66907  
66908  
66909  
66910  
66911  
66912  
66913  
66914  
66915  
66916  
66917  
66918  
66919  
66920  
66921  
66922  
66923  
66924  
66925  
66926  
66927  
66928  
66929  
66930  
66931  
66932  
66933  
66934  
66935  
66936  
66937  
66938  
66939  
66940  
66941  
66942  
66943  
66944  
66945  
66946  
66947  
66948  
66949  
66950  
66951  
66952  
66953  
66954  
66955  
66956  
66957  
66958  
66959  
66960  
66961  
66962  
66963  
66964  
66965  
66966  
66967  
66968  
66969  
66970  
66971  
66972  
66973  
66974  
66975  
66976  
66977  
66978  
66979  
66980  
66981  
66982  
66983  
66984  
66985  
66986  
66987  
66988  
66989  
66990  
66991  
66992  
66993  
66994  
66995  
66996  
66997  
66998  
66999  
67000  
67001  
67002  
67003  
67004  
67005  
67006  
67007  
67008  
67009  
67010  
67011  
67012  
67013  
67014  
67015  
67016  
67017  
67018  
67019  
67020  
67021  
67022  
67023  
67024  
67025  
67026  
67027  
67028  
67029  
67030  
67031  
67032  
67033  
67034  
67035  
67036  
67037  
67038  
67039  
67040  
67041  
67042  
67043  
67044  
67045  
67046  
67047  
67048  
67049  
67050  
67051  
67052  
67053  
67054  
67055  
67056  
67057  
67058  
67059  
67060  
67061  
67062  
67063  
67064  
67065  
67066  
67067  
67068  
67069  
67070  
67071  
67072  
67073  
67074  
67075  
67076  
67077  
67078  
67079  
67080  
67081  
67082  
67083  
67084  
67085  
67086  
67087  
67088  
67089  
67090  
67091  
67092  
67093  
67094  
67095  
67096  
67097  
67098  
67099  
67100  
67101  
67102  
67103  
67104  
67105  
67106  
67107  
67108  
67109  
67110  
67111  
67112  
67113  
67114  
67115  
67116  
67117  
67118  
67119  
67120  
67121  
67122  
67123  
67124  
67125  
67126  
67127  
67128  
67129  
67130  
67131  
67132  
67133  
67134  
67135  
67136  
67137  
67138  
67139  
67140  
67141  
67142  
67143  
67144  
67145  
67146  
67147  
67148  
67149  
67150  
67151  
67152  
67153  
67154  
67155  
67156  
67157  
67158  
67159  
67160  
67161  
67162  
67163  
67164  
67165  
67166  
67167  
67168  
67169  
67170  
67171  
67172  
67173  
67174  
67175  
67176  
67177  
67178  
67179  
67180  
67181  
67182  
67183  
67184  
67185  
67186  
67187  
67188  
67189  
67190  
67191  
67192  
67193  
67194  
67195  
67196  
67197  
67198  
67199  
67200  
67201  
67202  
67203  
67204  
67205  
67206  
67207  
67208  
67209  
67210  
67211  
67212  
67213  
67214  
67215  
67216  
67217  
67218  
67219  
67220  
67221  
67222  
67223  
67224  
67225  
67226  
67227  
67228  
67229  
67230  
67231  
67232  
67233  
67234  
67235  
67236  
67237  
67238  
67239  
67240  
67241  
67242  
67243  
67244  
67245  
67246  
67247  
67248  
67249  
67250  
67251  
67252  
67253  
67254  
67255  
67256  
67257  
67258  
67259  
67260  
67261  
67262  
67263  
67264  
67265  
67266  
67267  
67268  
67269  
67270  
67271  
67272  
67273  
67274  
67275  
67276  
67277  
67278  
67279  
67280  
67281  
67282  
67283  
67284  
67285  
67286  
67287  
67288  
67289  
67290  
67291  
67292  
67293  
67294  
67295  
67296  
67297  
67298  
67299  
67300  
67301  
67302  
67303  
67304  
67305  
67306  
67307  
67308  
67309  
67310  
67311  
67312  
67313  
67314  
67315  
67316  
67317  
67318  
67319  
67320  
67321  
67322  
67323  
67324  
67325  
67326  
67327  
67328  
67329  
67330  
67331  
67332  
67333  
67334  
67335  
67336  
67337  
67338  
67339  
67340  
67341  
67342  
67343  
67344  
67345  
67346  
67347  
67348  
67349  
67350  
67351  
67352  
67353  
67354  
67355  
67356  
67357  
67358  
67359  
67360  
67361  
67362  
67363  
67364  
67365  
67366  
67367  
67368  
67369  
67370  
67371  
67372  
67373  
67374  
67375  
67376  
67377  
67378  
67379  
67380  
67381  
67382  
67383  
67384  
67385  
67386  
67387  
67388  
67389  
67390  
67391  
67392  
67393  
67394  
67395  
67396  
67397  
67398  
67399  
67400  
67401  
67402  
67403  
67404  
67405  
67406  
67407  
67408  
67409  
67410  
67411  
67412  
67413  
67414  
67415  
67416  
67417  
67418  
67419  
67420  
67421  
67422  
67423  
67424  
67425  
67426  
67427  
67428  
67429  
67430  
67431  
67432  
67433  
67434  
67435  
67436  
67437  
67438  
67439  
67440  
67441  
67442  
67443  
67444  
67445  
67446  
67447  
67448  
67449  
67450  
67451  
67452  
67453  
67454  
67455  
67456  
67457  
67458  
67459  
67460  
67461  
67462  
67463  
67464  
67465  
67466  
67467  
67468  
67469  
67470  
67471  
67472  
67473  
67474  
67475  
67476  
67477  
67478  
67479  
67480  
67481  
67482  
67483  
67484  
67485  
67486  
67487  
67488  
67489  
67490  
67491  
67492  
67493  
67494  
67495  
67496  
67497  
67498  
67499  
67500  
67501  
67502  
67503  
67504  
67505  
67506  
67507  
67508  
67509  
67510  
67511  
67512  
67513  
67514  
67515  
67516  
67517  
67518  
67519  
67520  
67521  
67522  
67523  
67524  
67525  
67526  
67527  
67528  
67529  
67530  
67531  
67532  
67533  
67534  
67535  
67536  
67537  
67538  
67539  
67540  
67541  
67542  
67543  
67544  
67545  
67546  
67547  
67548  
67549  
67550  
67551  
67552  
67553  
67554  
67555  
67556  
67557  
67558  
67559  
67560  
67561  
67562  
67563  
67564  
67565  
67566  
67567  
67568  
67569  
67570  
67571  
67572  
67573  
67574  
67575  
67576  
67577  
67578  
67579  
67580  
67581  
67582

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC **persomobiles**

# 0899 700 907

0901 901 999 [www.persomobiles.fr](http://www.persomobiles.fr) 81122 3617 PERSOMOBILES

## NOUVEAU: VOTRE RÉPONDEUR EN MUSIQUE!

**U et EXCLUSIF!** 2. Appelez le **0899 700 907** Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la musique (Marie dans notre exemple)" (exemple: 55818 pour Marie). Puis choisissez "Utilisez cette musique pour mon répondeur". 4. **Persomobiles** installe automatiquement votre nouveau répondeur, avec votre propre voix: elle sera automatiquement mixée avec la musique (Marie dans notre exemple). Vous pouvez même ajouter un effet (réverbération, robot etc.)

**IT PROCÉDER?** 3. Vous enregistrez votre message. **Persomobiles** installe automatiquement votre nouveau répondeur, avec votre propre voix: elle sera automatiquement mixée avec la musique (Marie dans notre exemple). Vous pouvez même ajouter un effet (réverbération, robot etc.)

les 3500 que nous offrons.

## persomobiles®. LA PERSONNALISATION FACILE!

**ENT TÉLÉCHARGER?** référence (exemple 55818) tre commande, au choix. **PHONE** au **0899 700 907**. Au sommaire, "Vous connaissez la référence" **ITEL** sur le **3617 PERSOMOBILES**

**81122**

au **81122** Envoyez simplement la au **81122** (2 SMS seulement) **54957** au **81122** pour "Hey oh".

### COMPATIBLE?

affiche des images animées, de la cou-  
phonique, hifi? Nous savons le faire  
riques Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola,  
Panasonic, Philips, Sagem, Samsung,  
mens, Sharp, SonyEricsson, Trium.

Toshiba.  
Incompatibilité? Nous vous remboursons\*!

### QUELQUES PRÉCISIONS

Votre mobile recevra l'image ou la sonnerie quasi instantanément. Pour les images couleur et les sonneries poly/hifi, il doit être configuré wap (sauf Alcatel 511-512).

### ADAPTÉ À VOTRE TÉLÉPHONE

- Les images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile
  - Les sonneries exploitent au mieux les possibilités: polyphonie, 40 tons, hifi
  - Sagem myX-5, myX-6
- Des sonneries d'une qualité hallucinante grâce à notre téléchargement en technologie HIFI/AMR!
- Une exclusivité **persomobiles®**



## SONNERIES HIFI ET RÉPONDEURS

**AVEC LEUR VOIX!** Écoutez et téléchargez les sonneries hifi et les répondeurs enregistrés et chantés: **0899 700 907**, rubrique Stars



★ Des centaines d'autres photos et logos N&B: **0899 700 907**, [www.Persomobiles.fr](http://www.Persomobiles.fr) et [wap.Persomobiles.fr](http://wap.Persomobiles.fr)

La bamba, hymne officiel 598  
L'orange 597  
Eye of the tiger 596  
Ainsi soit-il 597  
Allo nanan bobo 597  
Mistral gagnant 596  
Général Star Academy 598  
Saturday night's alright 598  
Maria Magdalena 59817  
Paris latino 59821  
Wof 59821  
Ay solen 59822  
DJ 59822

★ Téléchargez  
écoutez plus de  
250 chansons  
Star Academy 1, 2, 3  
**0899 700 907**  
rubrique Stars



## PHOTOS et LOGOS!

## ANIMATIONS

Si une image a **■■■■■** elle est animée!  
Compatible: Casio Alcatel 333 335 Motorola C501 1720 Nokia 3100 Sagem myX  
myX 5 myX 6 Samsung P100 P100 P100 P100 P100 P100 P100 P100 P100 P100  
1300 1300 1300 1300 1300 1300 1300 1300 1300 1300



(incompatibilité): Envoyez votre demande en précisant votre numéro de téléphone, la marque, son type, date et heures de votre appel et la référence à Persomobiles. BP 749 94103 Saint-Amand Cedex. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le broderie  
©/MN 0899 1.35 € + 0.34 €/MN 09012 SCHE MN 81122 1.5 € par SMS, 2 SMS par téléchargement. Copyrights: BO: Boxybox-MB CL: Clair obscur-MB CH: Christian Martin-ITP-MB  
L: Richard Martin-MB PR: Presse Sport-MB PX: N&B: Pixel SL: Sipa Press-MB SH: Stock Images-Plissom-MB ST: Stock Images-MB



ÉDITEUR : BLIZZARD  
MACHINES : PLAYSTATION 2, XBOX ET GAMECUBE  
DISPO. EUROPE : 4<sup>e</sup> TRIMESTRE 2004

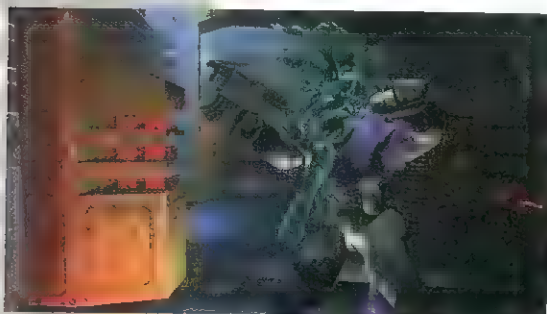
# STARCRAFT GHOST

## EXCLUSIF

# HISTOIRE D'UN FANTÔME CHEZ MOI...

Aux confins de la galaxie, la guerre pour la colonisation des riches territoires Protoss fait rage. Opposant le gouvernement Terran unifié aux Protoss mais aussi aux terribles Zergs, cruels extraterrestres, cette bataille pousse chaque clan jusque dans ses derniers retranchements. Dans le feu de l'action, les unités Ghost des nations confédérées s'infiltrent derrière les lignes ennemies. Dotés d'armement de pointe, ces soldats Terran, véritables spectres mortels, ont pour mission de pénétrer à l'intérieur des sites ennemis et de détruire ses immenses installations. Nova est l'un de ces Ghosts. Vingt années d'intense conditionnement physique et psychologique lui ont conféré un incroyable potentiel létal. Belle à se damner et armée jusqu'à sa chevelure dorée, la demoiselle apparaît comme un ange. Un ange venu ôter la vie. Jamais un messenger de la Mort n'aura présenté d'aussi merveilleux atours...

par Keem

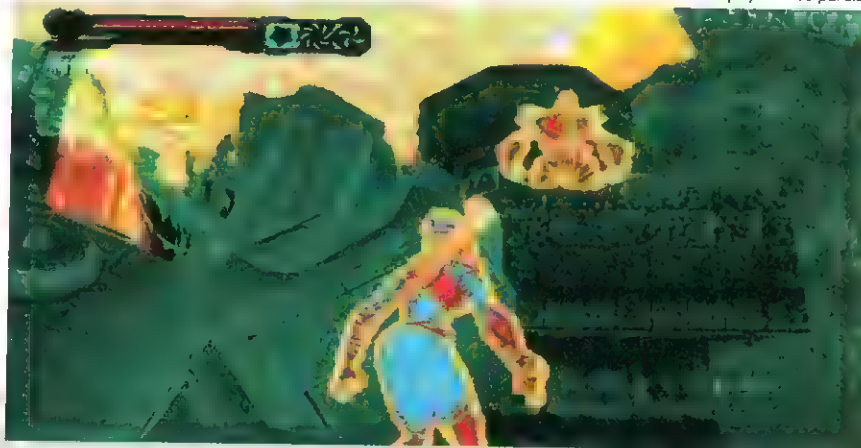


Si ce Marine pouvait voir Nova, il ne se débattrait pas de la sorte et se laisserait faire. Enlacé entre ces divines jambes, il connaîtrait alors une mort bien heureuse...

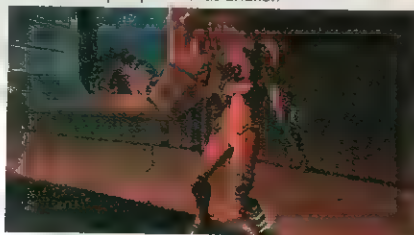


Aux dernières nouvelles, cette superbe attaque furtive aurait été retirée pour cause de collision ratée. Espérons qu'ils régleront ce problème au plus vite.

Le pouvoir psionique Sight est si puissant qu'il offre à Nova une vision thermique lui permettant de voir à travers la plupart des parois.



Se coller contre les parois est devenu un exercice quotidien pour les fans de jeu d'infiltration. Quand Nova pompe Sam et Snake...



Cachez absolument les corps de vos victimes pour ne pas donner l'alerte. Dans le cas ici présent, déplacer un corps devant d'autres gardes n'est pas une bonne idée.

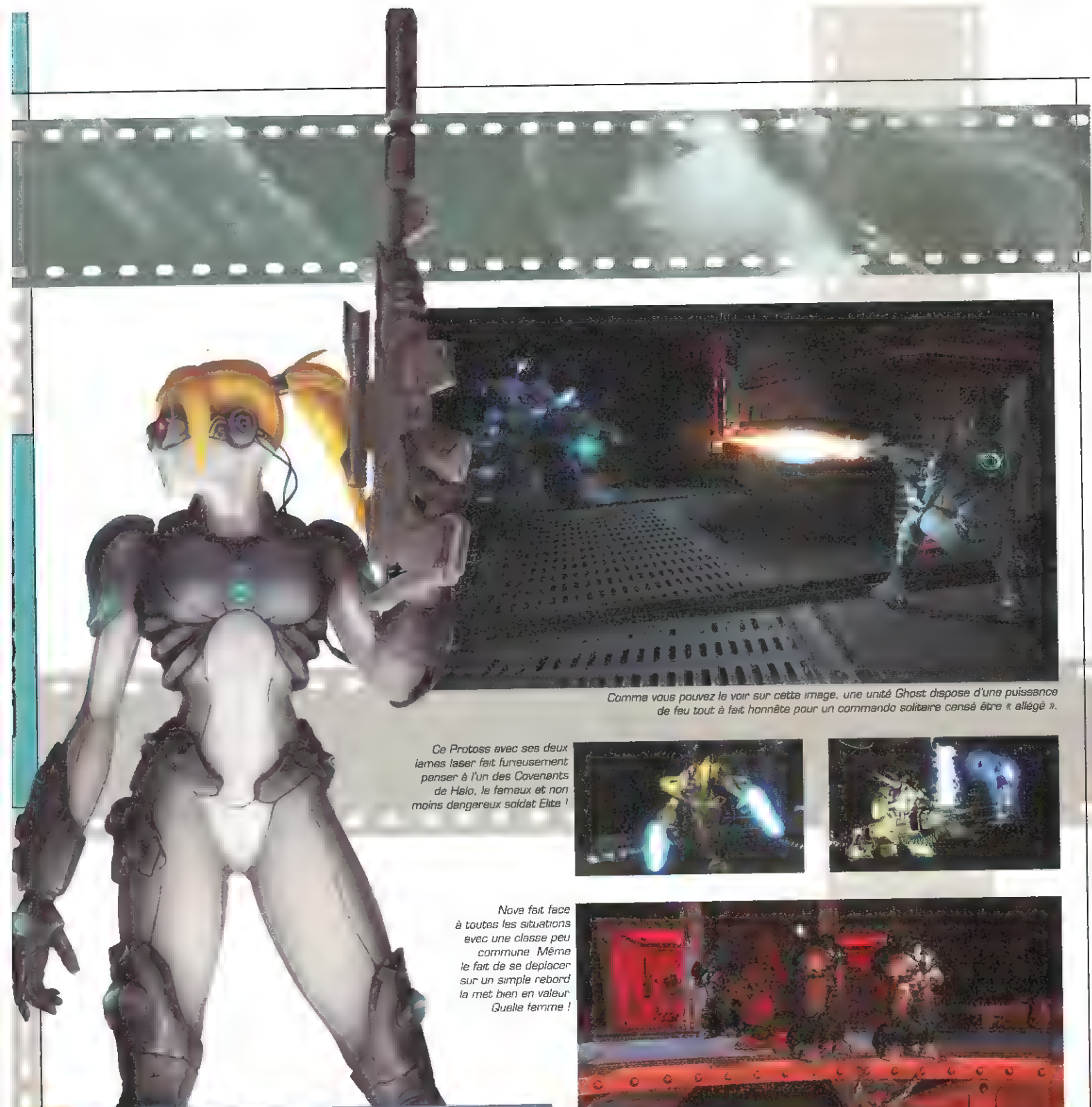
**N**

'exsudant ses secrets qu'au compte-gouttes, StarCraft: Ghost fait languir le fan inconditionnel de la saga, curieux et pressé de participer à cette aventure qui s'annonce d'ores et déjà excitante. Cependant, une interrogation, à la limite de l'ontologie, pend aux lèvres de tout joueur de StarCraft qui se respecte : comment l'équipe de Blizzard a-t-elle bien pu développer une aventure uniquement focalisée sur une unité si infime, quasiment insignifiante dans le RTS ? C'est sans aucun doute cette discrétion, principale force du Ghost, qui a motivé ce choix. Pour commencer, loin de vouloir plagier outrageusement Sam Fisher et Metal Gear Solid. Contrairement à ces deux blockbusters, le titre de Blizzard ne met pas exclusivement l'accent sur un commando solitaire. Bien qu'assez indépendante, Nova pourra en effet faire appel aux autres unités bien connues des aficionados de StarCraft. N'oublions pas qu'il

## Une galaxie dans le chaos...

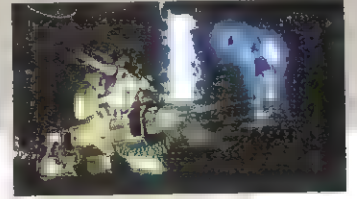
Le riche contexte de la fameuse licence permet tout d'abord une approche bien différente de Splinter Cell et Metal Gear Solid. Contrairement à ces deux blockbusters, le titre de Blizzard ne met pas exclusivement l'accent sur un commando solitaire. Bien qu'assez indépendante, Nova pourra en effet faire appel aux autres unités bien connues des aficionados de StarCraft. N'oublions pas qu'il





Comme vous pouvez le voir sur cette image, une unité Ghost dispose d'une puissance de feu tout à fait honnête pour un commando solitaire censé être « allégé ».

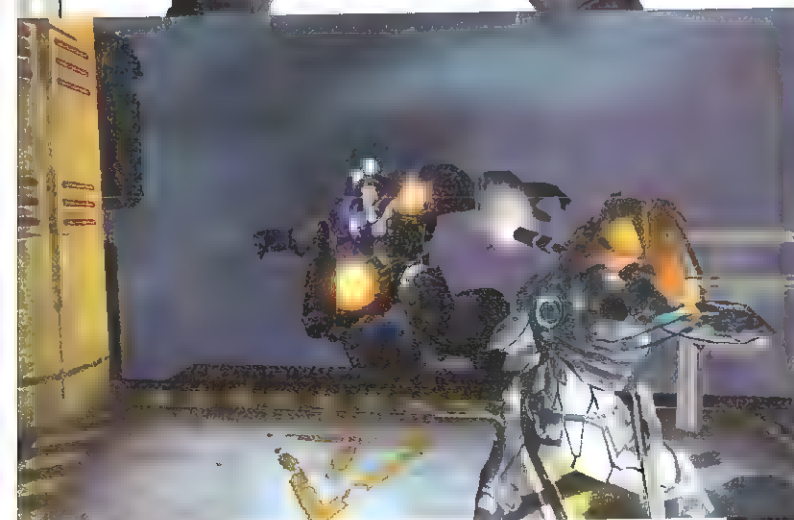
Ce Protoss avec ses deux lames laser fait furieusement penser à l'un des Covenants de Halo, le fameux et non moins dangereux soldat Elite !



Nova fait face à toutes les situations avec une classe peu commune. Même le fait de se déplacer sur un simple rebord la met bien en valeur. Quelle femme !



s'agit d'un conflit de masse se déroulant sur de vastes étendues. Il était donc impensable que Nova ne puisse bénéficier de renforts, surtout sur des champs de bataille aussi grands que sont les déserts de Mar Sara ou les jungles d'Aiur (avis aux connaisseurs : des environnements inédits, comme de nouvelles planètes, seront aussi inclus dans la version finale). D'ailleurs, certaines missions mettront la belle à la tête d'une armada de soldats Terran... Ensuite, l'habitué reconnaîtra sans difficulté des éléments issus du RTS et de son expansion Brood War, mais ici directement « inscrits » dans le gameplay. Nova, très souvent à découvert, pourra notamment piloter divers véhicules de combat issus du jeu de stratégie ou demander du soutien. On est bien loin de la sacro-sainte furtivité des jeux d'infiltration traditionnels ! C'est cette capacité à conjuguer les genres, à jongler entre le jeu tout en solo et les phases de batailles dantesques, qui différenciera StarCraft: Ghost de ses pairs.



## Une femme à tout faire !

Tout le charme de Nova repose bien évidemment sur son physique tout en courbes habilement mis en avant par cette combinaison trop moulante. Mais ce qui la rend particulièrement attachante reste le nombre incroyable d'actions qu'elle peut effectuer. Non contente de posséder un superbe camouflage optique, la belle peut voir à travers les murs et renvoyer Neo sur Zion tant son mode Bullet Time est plus efficace et stylé. Tout comme ses confrères Fisher et Snake, Nova peut se coller aux parois pour mieux surprendre les

ennemis. Puis, une fois ces derniers mis K-O., la possibilité de traîner leur corps et les cacher se présente à la délicieuse égarée de Blizzard. Obligatoire pour ne pas bêtement mettre les autres opposants en alerte. Contre les plus imposants monstres de StarCraft: Ghost, Nova a bien évidemment l'option d'appeler un Science Vessel ou un Battlecruiser. Cependant, rien ne l'empêche de sauter sur l'une des pléthoriques tourelles de combat et de canarder à tout va. Y a pas à dire, c'est une femme qui en a !

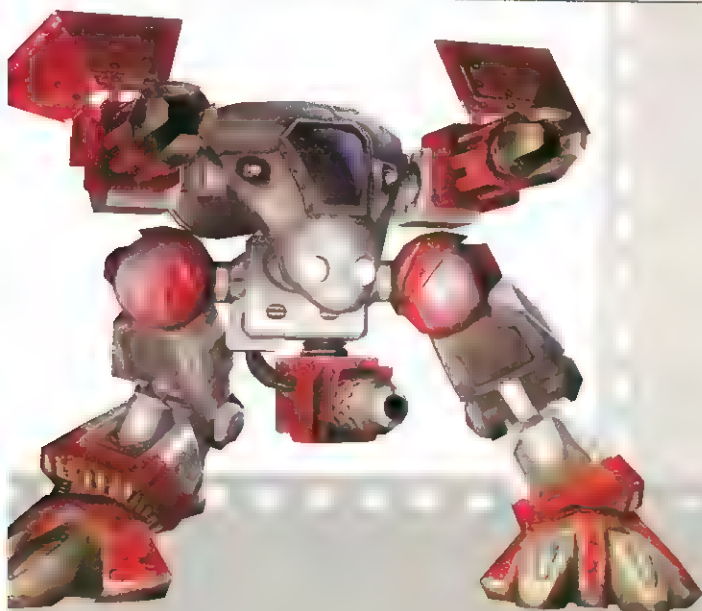


Diverses attaques furtives s'offrent à Nova selon sa position. Elle doit en revanche être obligatoirement dans le dos de sa victime et se trouver en hauteur pour le tuer d'un seul coup.

Revêtue de sa combinaison invisible, Nova se prépare à envoyer ce garde dans les abysses infernaux. Nova aka l'envoyée de la Mort.



Afin de venir plus facilement à bout de vos assaillants, n'hésitez pas à prendre le contrôle d'un des Goliaths. Ces armures de combat ultra mobiles seront d'une grande utilité.

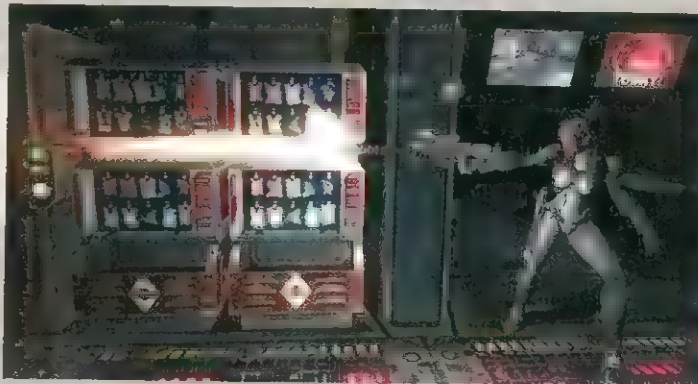


en frissonner d'avance... Bien évidemment, des conditions bien précises seront nécessaires à l'obtention de telles assistances.

Des éléments, donc, qui offrent une dimension de jeu supplémentaire pour un titre initialement basé sur l'infiltration... Pour ceux qui ne jurent que par la furtivité et/ou le combat rapproché, ils pourront toujours se tourner vers les extraordinaires aptitudes de Nova. La panoplie de mouvements mise au service du joueur est tout bonnement conséquente, très conséquente. Courir, se mouvoir discrètement ou en position accroupie sont les principaux modes de déplacement de la belle. À cela s'ajoute la possibilité de glisser le long des échelles ou des piliers. Nova peut même bondir de poteau en poteau et grimper aux cordes. Capable de se suspendre à n'importe quelle paroi, elle pourra aussi escalader les obstacles pour peu qu'ils ne soient pas trop élevés, assurer sa prise à l'aide de ses jambes et libérer ses mains pour quelques headshots, tête à l'envers. Pour finir, se cacher dans différentes sortes de cavités est à l'ordre du jour. Bref, il y aura largement de quoi faire et de nombreuses autres compétences sont encore à l'étude... En découlent alors tout naturellement les questions suivantes : comment vont-ils gérer autant d'aptitudes ? Est-ce que la prise en main en sera affectée ? On a vu les mouvements de déplacement mais qu'en est-il des attaques et des armements ? Une chose à la fois. En premier lieu, John Lagrave (producteur du jeu) nous assure que la maniabilité sera parfaitement intuitive, la majorité des actions étant assistées (s'accrocher aux échelles et aux parois par exemple). Ensuite, concernant le potentiel létal de notre ange de la mort, vous n'avez qu'à lire ce qui suit...

## Conjugaison des genres

Parmi la bonne tripotée de véhicules présents dans le titre original, seuls quelques-uns ont été retenus. Le premier est le puissant Siege Tank. Lourdemment armé, il donnera une honorable force de frappe à Nova, tandis que le Goliath Combat Walker permettra à la dame de se débarrasser plus aisément des unités aériennes ennemies tout en bénéficiant d'une excellente mobilité. Même si ce ne seront que les seuls véhicules contrôlables (on suppose tout de même que le Vulture, moto à réacteurs qui pose des mines, sera peut-être de la partie, mais chut...), on pourra demander le soutien des Science Vessels afin d'irradier les cibles organiques, voire « EMPiser » les installations électroniques adverses, ou de manière plus radicale appeler en renfort un des gigantesques Battlecruisers. À vous alors les joies du Yamato Cannon ! Ce terrible laser balayera les hordes adverses en un clin d'œil. À l'instar du RTS, on pourra demander une attaque nucléaire afin de détruire une base sans se fatiguer. « Nuclear Launch detected ! » Les habitués de l'univers StarCraft peuvent



Variés, les décors cacheront peut-être des bonus comme Blizzard le laissait entendre il y a quelques mois. D'autant plus que les missions sont loin d'être linéaires...

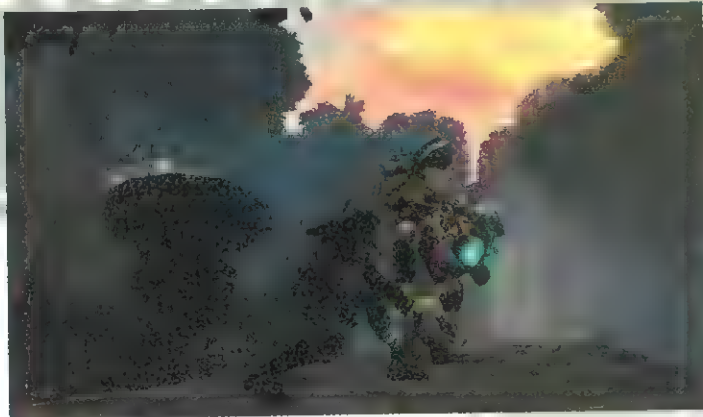


Face à des opposants plus imposants, rien de tel que de sauter dans une tourelle de combat. Shooter les adversaires tout en se reposant, c'est grisant...

Le plus difficile n'est pas de tuer la garde sans qu'il s'en aille mais bien de le faire sans se faire repérer par les autres unités ennemies.



Histoire de mettre la boxon chez l'ennemi, rien de tel que d'ingérer l'un de ces Siege Tanks qui se mettra en mode Siege pour une plus grande puissance de feu.

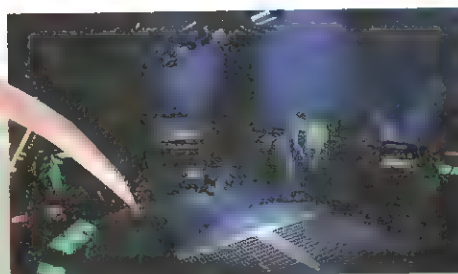
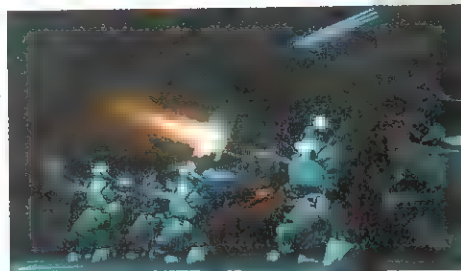


Ce Protoss, trop sentimental, pense à sa dulcinée devant ce magnifique lever de soleil. En revanche, il ne se doute pas encore qu'il va bientôt se coucher pour toujours.

Ce screenshot a quelque chose de photoréaliste. Jetez un œil sur les grilles et le plancher ainsi qu'à l'effet de flou autour des Marines. C'est bôôô...



Parfois, vous serez en plein cœur d'une terrible confrontation entre deux escadrons. Seule votre dextérité à vous faufiler dans les « fourrages » vous sauvera.



Passer les défenses ennemies, s'infiltrer, éliminer les hommes de la salle de contrôle puis dérégler le système de la base ennemie est le train-train quotidien de tout Ghost qui se respecte.



## Ex-fan de Matrix

Prodiguer la mort avec Nova devient un exercice de style du plus bel effet. Avec des prédispositions comme le super saut, la possibilité de passer en Bullet Time surboosté (l'action est ralentie et la vitesse de Nova est elle-même accrue à l'écran !), mais surtout l'utilisation de l'anomale lame psy, les affrontements entre la belle et ses opposants se transforment très vite en danses macabres magnifiquement orchestrées. Par moments, l'analogie avec les chorégraphies de Yuen Woo Ping coulera même de source tant les animations sont précises et bien décomposées. Les combos se feront toujours de la manière la plus simple. Des manœuvres instinctives pour des résultats emphatiques. Que demander de plus ? Une attaque encore plus impressionnante au corps à corps ? Aussitôt dit, aussitôt fait ! Nova peut immobiliser certains adversaires en les repoussant violemment grâce à un assaut spécial. Bien entendu, elle ne peut utiliser cette technique contre tous ses opposants, la taille et la masse de ces derniers entrant en compte.

Elle pourra en revanche s'approcher discrètement de n'importe quel hère et le tuer instantanément grâce à une attaque silencieuse. Autre particularité du jeu, les pouvoirs psioniques de Nova offrent davantage de profondeur au titre. Ainsi, l'héroïne aura à sa disposition diverses spécificités, comme Cloak qui la rend invisible tel un Predator, Sight lui permet de percevoir les différentes sources de chaleur à travers les cloisons. Enfin, Speed est le mode Bullet Time de StarCraft: Ghost (voir plus haut). Comme vous pouvez le constater, Nova est sexy à en mourir et à l'instar de Trinity, elle se meut toujours avec une grâce féline. Ses galbes harmonieux et sa beauté froide rendent glamour chaque scène originellement morbide. Pour les amateurs de mangas, on peut même opérer un parallèle entre Nova et Gally de Gunnm. Toutes deux possèdent une agilité hors du commun et se servent d'une longue lame. Lorsque Nova se promène l'arme à la main, en mode tir, elle peut en outre effectuer une pléthore d'esquives supplémentaires. Harmonisées au pouvoir psionique Speed, ces feintes rendront la miss insaisissable telle une anguille ! Petite parenthèse. Le modèle ayant servi à la création de Nova est inspiré de Sarah Kerrigan,

## Des hommes et des Zergs

Ceux qui pratiquent suffisamment StarCraft au point de tout connaître sur ce monde futuriste et dévasté reconnaîtront sans difficulté la plupart des protagonistes issus du RTS. Des Marines aux différents Zergs, les principaux acteurs de la scène StarCraft ont répondu présents au casting de ce spin-off. Même les Protoss sont de la partie. Chacune des races possède des unités très différentes. Diversité des races et des unités, StarCraft: Ghost se veut immersif

jusque dans les habitudes de chacun. Ainsi, la gestuelle et les modes de déplacement de chaque individu seront facilement reconnaissables pour tout joueur assidu du RTS. Les autres, ceux qui n'ont pas eu la chance de s'y essayer, pourront toujours goûter aux aventures de mamie Nova et découvrir un univers si fantastique qu'ils se mettront peut-être un jour à cet incontournable jeu de stratégie. N'oubliez pas, ce sont les sensations pures des produits laitiers...



Impassable, Nova ne connaît pas l'amour du genre humain et est prête à tuer ses semblables de sang-froid. Seule la réussite de la mission compte. Quelle connasse la guerre

Face à ces gentilles bestioles, ne jouez pas trop au malin et trouvez une solution radicale pour en venir à bout. Pensez aux Science Vessels et aux Battlecruisers...



Il a été dit que les pyramides et les hiéroglyphes étaient peut-être de source extraterrestre. Les inscriptions sur cette armure ressemblent étrangement à de l'égyptien.

perso rencontré dans la campagne solo de StarCraft. Le caractère design revient donc à James Phinney et Chris Metzen. Fin de la parenthèse. Du côté des armes, outre la lame, on trouve un fusil sniper, idéal quand, perché sur une corniche, l'ange de la mort s'apprête à fondre sur sa proie (quel lyrisme !), mais aussi un lance-flammes et un pistolet-mitrailleur. De nombreuses grenades viennent aussi s'ajouter à l'inventaire. De celles libérant du gaz au détonateur à détection de chaleur, elles s'intégreront toutes parfaitement dans votre panoplie. Le seul choix cornélien auquel on fera face une fois devant les ennemis sera, non pas de savoir s'il vaut mieux prendre la poudre d'escampette ou les combattre, mais bel et bien de savoir avec quel équipement on va les envoyer ad patres ! D'autant que chaque arme utilisée est l'occasion d'assister à un festival de divers effets spéciaux. Le moteur du jeu est d'ailleurs régulièrement mis à jour pour ne pas se retrouver à la traîne par rapport aux autres productions. StarCraft: Ghost s'illustrera donc avec les toutes dernières routines graphiques.

### Ghost in the shell ?

Prévu sur les trois principaux supports du moment, le jeu serait en tous points identique quelle que soit la version. Aïe. On a déjà peur d'un nivellement par le bas concernant les machines de

Microsoft et Nintendo. Crainte d'autant plus justifiée quand les programmeurs du jeu nous annoncent qu'ils ont eu du mal à obtenir une animation parfaitement fluide à cause d'un manque de mémoire. Ce problème étant inhérent à la PS2, la spéculation va de soi... Pourtant, les derniers screenshots n'augurent que du bon. Seule la gestion des sources lumineuses n'est pas encore totalement au point. Mais faisons confiance à Blizzard pour nous peaufiner cela d'ici la sortie. Sinon, l'autre point fort du titre, en plus de l'ambiance unique, réside dans l'intelligence artificielle. Non seulement vos ennemis sont sensibles au bruit, mais ils adoptent aussi un comportement très cohérent dès qu'ils vous voient, s'adaptant à vos faits et gestes. Par exemple, si vous avez été repéré et que vous décidez de vous mettre en mode Cloak, vos assaillants feront appel aux détecteurs de camouflage optique et continueront les recherches avec des renforts surarmés. Flippant et franchement intéressant.

La tension semble donc au rendez-vous tout au long de la vingtaine de missions. Réparties sur 5 chapitres, elles proposeront des objectifs aussi variés que l'infiltration pure et dure, le commandement d'infanterie afin de porter un ultime assaut ou bien le combat contre des boss. Au total, ce seront quelque 15 à 20 heures de plaisir intense auquel Blizzard vous prépare. Bientôt, tout le monde aura des visions...



# SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

ÉDITEUR : UBI SOFT

MACHINES : PLAYSTATION 2, XBOX ET GAMECUBE

DISPO. EUROPE : 25 MARS 2004 (XBOX)

ÉTÉ 2004 (PS2 ET GC)

## Entrouvrons la boîte de Pandora...

# AVANT-PREMIÈRE



Le mode multijoueur s'annonce riche en parties d'anthologie. Regarde dans ton dos, loser !

En diversifiant les environnements traversés, Pandora Tomorrow gagne en personnalité. N'est-ce pas Sam ?



Plus nombreuses, les séquences-chocs mettront régulièrement vos nerfs à rude épreuve. Dites « cheese » !

Placée sous le signe de l'infiltration, l'année 2004 s'annonce d'ores et déjà grandiose. Ainsi, en attendant la déferlante Kojima orchestrée autour du duo MGS3/MGS The Twin Snakes, et en espérant voir débarquer Thief: Deadly Shadows d'ici la fin de l'année, Ubi Soft prend les devants grâce à son impressionnant Splinter Cell Pandora Tomorrow. Une suite qui ne perd pas de temps pour surprendre. Une seule certitude, vous n'avez pas fini d'entendre parler de Sam Fisher...

par Gollum

# S

on visage semble marqué, mais le doute n'est pas permis. Oui, c'est lui. Bien que drapée dans la pénombre, son imposante stature impose le respect. Immobile, il guette, ses yeux plissés laissant filtrer un regard noir, diaboliquement pénétrant. Sam est de retour. Difficile de dire qu'il nous revient plus aguerri, tant ce serait faire injure à ses précédents exploits. Pourtant, au contact de cette première version jouable, le sentiment s'affirme rapidement. Oui, le célèbre agent de la NSA paraît aujourd'hui plus mûr. Plus félin aussi. Regardez-le se mouvoir. Plus assurés que jamais, ses mouvements se font aussi précis que silencieux. L'homme épouse les murs, se mêle à la végétation, côtoie les ténèbres avec délectation. Sur Xbox, il est chez lui. Sa technique s'est affinée, son efficacité accentuée. Froid et irrémédiablement violent, l'homme sème la mort pour faire triompher le monde libre. Un périple macabre qui nécessitera toutefois respect et discipline. Tout débute ainsi la nuit, les deux pieds dans l'eau. 3 h 20 du matin. Des maisons sur pilotis. Au loin, la plainte de quelques chiens errants. Ambiance. L'atmosphère des ruelles sombres d'antan s'est vite estompée. Ici, c'est avec la nature hostile qu'il vous faudra composer... Lambert vous informe : « Nous avons besoin de renseignements, alors range ton arme, Sam. Tu es ici pour écouter ! » Le prédateur devra attendre avant de faire couler le sang, mais qu'importe, dans les ténèbres, sa danse furtive impose le respect.



Les jeux de lumière, marque de fabrique de Splinter Cell, ont été encore renforcés. Ça tue !

Si l'impression d'immersion risque d'être moins éblouissante que dans MGS3, la jungle reste sacrément classe !



## Compte à rebours enclenché

Splinter Cell Pandora Tomorrow se présente enfin. Sur Xbox, dans un premier temps. Prise en main intuitive, immersion immédiate, nouveautés subtiles mais efficaces... Pas de doute, ce premier contact se révèle riche d'enseignements. Pourtant, de nombreux réglages devraient, normalement, distinguer cette pré-version de l'aventure définitive attendue le mois prochain. En effet, pour le moment, certains éléments cruciaux ne répondaient pas encore présents. Hormis quelques bugs de collision voyant la caméra flirter de trop près avec certains murs, l'intelligence artificielle des terroristes nous a semblé perfectible. Impressionnants de réactivité par moments, et bien plus lymphatiques à d'autres, ces derniers ne bénéficient pas actuellement d'un comportement très homogène. Pandora Tomorrow prendrait-il en compte le degré « d'intelligence » des ennemis, du troupion hébété au soldat thésard ? Parions plutôt sur quelques réglages à peaufiner. Autre élément à régler : la gestion des éclairages. Absolument somptueuse, la diffusion des sources lumineuses paraît techniquement encore plus aboutie que dans le premier opus... En revanche, lors de certaines séquences, briser des néons n'entraînait aucune évolution significative de votre jauge de luminosité (cette fameuse barre qui vous permet de savoir si vous êtes bien caché dans l'ombre ou non). Une fois de plus, no stress, devant le soin apporté par Ubi Soft au développement de son titre phare, tous ces légers errements devraient être bientôt corrigés.

## Sam, raconte-moi une histoire...

Il y a plus d'un an maintenant, à la sortie du premier Splinter Cell, si de nombreux joueurs avaient été enthousiasmés par la richesse du gameplay, d'autres avaient reproché aux aventures de Sam Fisher un manque de

charisme évident. Effectivement, sur Xbox tout du moins, les missions s'enchaînaient sans la moindre cut-scene vraiment marquante, et le scénario, bien que complexe, ne bénéficiait pas du même enrobage que son concurrent direct, Metal Gear Solid. Conscient de la relative sécheresse de mise de scène dont souffrait son titre, Ubi a décidé de revoir sa copie pour Pandora Tomorrow. Des cinématiques plus nombreuses et mieux mises en valeur, voilà en quelques mots de quoi renforcer l'impact de l'aventure. Pourtant, petite déception, notre pré-version ne comportait aucune de ces nouveautés d'enrobage. Renseignements pris, tout est actuellement en train d'être finalisé pour une bonne intégration à la version déf. Une nouvelle raison d'attendre fin mars avec une excitation sans nom... Avant cela, nous avons déjà pu juger de la nouvelle orientation de ce Pandora Tomorrow. Si l'aventure opte toujours pour une progression découpée en une succession de missions distinctes, en revanche, la variété des lieux et des situations impressionne. La jungle indonésienne, le métro parisien, un studio de télévision, l'aéroport de Los Angeles, Jérusalem... Oui, chaque niveau bénéficie d'un traitement esthétique et ludique propre. Pour appuyer cette volonté d'enrichissement, notez que la palette de mouvements de Sam s'est considérablement étoffée. Ainsi, outre les gestes présents dans le premier volet, vous retrouverez un demi-saut écart du plus bel effet, sans oublier des roulades inédites et des techniques de suspension arme au poing qui vous laisseront bouche bée. Le pad en main, la démarche de Sam se fait aussi plus précise, puisque les anciens petits instants de latence parasites paraissent avoir été supprimés. Mais chut, refermons vivement cette boîte enchantée. Un mois. Oui, encore un mois de patience. Il nous reste tant à découvrir aussi bien pour la campagne solo qu'en ce qui concerne le fameux mode Online au délicat parfum de révolution ! Intéressant aussi de voir ce que nous réserveront les versions PS2 et GC. Dépêche-toi Sam, l'attente devient insupportable...

Les conditions climatiques occuperont une place plus importante. Pluie, jour qui se lève, brouillard. C'est un peu la fête à l'atmosphère pesante



Bien moins froide que dans le premier volet, l'esthétique de Pandora Tomorrow en met plein la cabeza. Totale immersion



Un exemple de nouveau mouvement qui calme direct. Sans parler du caractère intuitif de la manœuvre.



# TOCA RACE DRIVER 2

## ULTIMATE RACING SIMULATOR

ÉDITEUR : CODEMASTERS  
MACHINE : XBOX  
DISPO. EUROPE : AVRIL 2004

Les premiers contacts annonçaient un PGR killer en puissance. Mais là, ayé, on a enfin une version de Race Driver 2 rien que pour nous. 80 % d'avancement, voilà ce qu'annonce le code. Constat : 80 % de modèle physique, 80 % de réalisme, 80 % des graphismes, 80 % des championnats... Bref, uniquement 80 % de plaisir. Pour ne rien vous cacher, Race Driver 2, en l'état, ne répond pas complètement à nos attentes. L'exigence est grande et la concurrence rude.

par Teckos

En terrain **glissant**



Graphiquement, les voitures et les effets de fumée sont très bons.

# AVANT-PREMIÈRE



Techniquement, ce n'est pas laid ; on peut même apercevoir de jolies ombres. Les textures ne sont pas très fines

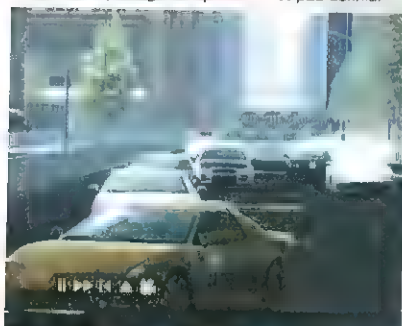
**N**ombreux sont ceux qui ont été déçus par la première occurrence de Race Driver. Scénario totalement insipide, pilotage orienté arcade, relative facilité des championnats et réalisation tout juste correcte... N'en rajoutez pas plus, la coupe est pleine. Moi, j'avais adoré (en occultant totalement l'histoire). La difficulté croissante ; le pilotage, bien que pas très complexe, qui gagnait en subtilité à mesure que les moteurs gonflaient ; les sensations exquises lors des passes d'armes héroïques en course ; les carambolages dantesques... On était toujours en apnée, écrasés que l'on était par la pression de la compétition. Race Driver ne s'adressait pas au même public que celui de ToCA, notamment les deux premiers. Il s'adressait avant tout aux amateurs de sensations fortes peu regardants du réalisme. Un concept qui faisait son office et un créneau bien trouvé. Mais, comme mon sentiment importe peu, les gars de Codemasters ont revu leur copie.

## Le jeu dont vous êtes le héros

Étonnant, non ? Pourtant, ce n'était pas évident dans le premier Race Driver. On y incarnait Ryan McKane, un type un peu con avec la gueule de l'emploi. Un père pilote décédé en course, un mentor ex-champion des pistes, un rival aux dents longues et aux pratiques douteuses et une pépée récalcitrante, mais qui va, on le sait d'avance, craquer ; les bases d'un scénario intrinsèquement bateau sont posées par ces quelques phrases. Difficile alors de s'imprégner d'un personnage si peu charismatique. L'objectif était de parvenir à faire vivre une aventure au joueur dans un jeu de course, par le biais de cinématiques judicieusement distillées. Autant



Les reflets semblent pour le moment rajoutés  
Un peu cheap. Gageons que ce n'est pas définitif



L'arrêt au stand laisse au joueur  
le choix de la durée de l'arrêt.



On prend aisément le dessus sur les concurrents  
Un peu facile par moments, comme le premier Race Driver

dire que Codemasters s'est largement planté sur ce point. Pour Race Driver 2, le même objectif est conservé, mais les moyens employés ont quelque peu changé. Dorénavant, les vidéos sont « en vue subjective », simulant le regard du héros (vous, donc). Un procédé qui ajoute à la narration une touche plus propice à l'identification. On s'adresse à vous et non au pilote que vous incarnez, et cela bien plus souvent puisque les cinématiques seront plus nombreuses, diffusées régulièrement entre les championnats. Mieux, bien mieux déjà.

## Qui suis-je ? Où vais-je ?

De toute façon, vous vous en fichez de tout ça ! La sensibilité, ce n'est pas votre truc. Ce que vous affectionnez, c'est la tôle froissée et la conduite musclée. Pas de surprise à ce niveau. Race Driver 2 fait mieux que son aîné, en termes de modélisation/destruction des caisses et dans sa réalisation. Les voitures se désossent comme pour un passage aux mines et se « torsionnent » comme lors d'un crash test. Le résultat est d'autant plus crédible puisque les graphismes ont subi une sympathique refonte. Tout est plus détaillé et plus fin que dans Race Driver premier du nom. Cela dit, ça n'atteint pas encore le niveau de PGR2 mais ce n'est pas non plus la version finale. Les modèles physiques ont, paraît-il, été aussi améliorés. Si l'on peut d'ores et déjà le constater lors des crashes, ce n'est pas le cas en ce qui concerne le pilotage. Les voitures paraissent légères, trop faciles dans leur maniement et trop dociles dans leur comportement. Malgré les nombreuses catégories proposées (grosses cylindrées sur bitume, 4 roues motrices sur glace, 4x4 sur tracé accidenté, monoplaces sur circuit, etc.), les différences de pilotage n'étaient pas très marquées. À tel point qu'il est rare de faire des erreurs de conduite. On nous annonce une suite plus réaliste, mais cette première mise en bouche trahit une orientation des plus arcade. Paradoxal. De fait, on ne sait plus trop à qui souhaite s'adresser Race Driver 2. On en est à se demander si, avec pour objectif de devenir plus réaliste, Race Driver 2 ne s'emmêle pas les pinceaux. À mi-chemin entre arcade et simulation, le titre se cherche encore. Le jeu n'est pas désagréable, loin de là, mais pour le moment, il ne pousse pas assez loin, ni d'un côté, ni de l'autre. Allez, il reste encore un bon mois, alors faisons confiance à Codemasters.



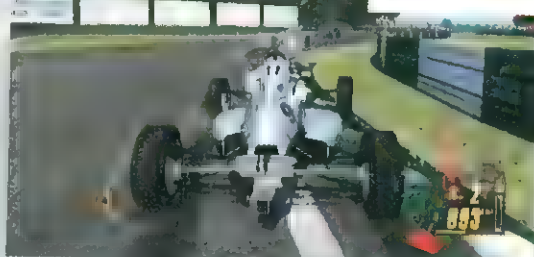
Les cinématiques sont désormais en vue subjective.

ON EN EST À SE DEMANDER SI, AVEC POUR  
OBJECTIF DE DEVENIR PLUS RÉALISTE, RACE  
DRIVER 2 NE S'EMMÊLE PAS LES PINCEAUX



Les dégâts sont remarquablement représentés. Un choc trop violent, et c'est la fin de la course

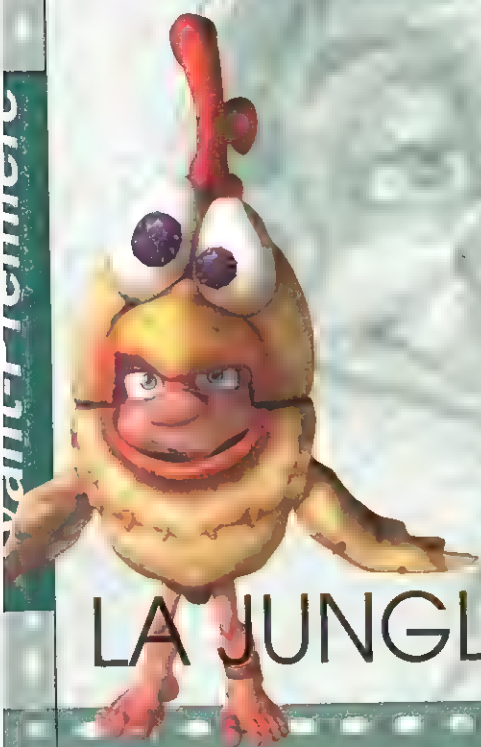
Les pistes enneigées, bien que  
plus glissantes, n'offrent pas  
de grande difficulté



Les monoplaces  
se pilotent très  
facilement  
Un poil galvaudé  
tout ça.

# TAK ET LE POUVOIR DE JUJU

ÉDITEUR : THQ  
MACHINES : GBA, GC ET PS2  
DISPO. EUROPE : FIN FÉVRIER 2004



## LA JUNGLE EN FOLIE

# AVANT-PREMIÈRE

Donner un prénom n'est pas un acte anodin. Tout comme choisir le titre d'un jeu. Tak et le Pouvoir de Juju sonne tout de suite exotique, un brin loufoque. Tak avait montré le bout de sa plume l'année dernière, fièrement dressée au sommet de son crâne, lors d'une présentation des futurs produits de THQ. Un petit topo dans le numéro 128 du mois de mars 2003 et zwiiff, plus rien. C'était il y a un an, il y a un siècle, une éternité comme dirait Joe Dassin. Il faut avouer que ce titre ne figurait pas parmi nos jeux les plus attendus. Ce joli mois de mars voit débouler sur notre bon vieux continent ce personnage dont le destin est intimement lié à celui de Nickelodeon, la chaîne de télévision U.S. qui diffuse des dessins animés comme *Bob l'éponge*, *Jimmy Neutron* ou les *Razmokets*. Ce qui induit logiquement que Tak s'adresse avant tout aux enfants. Oui, mais non en fait.

par Karine



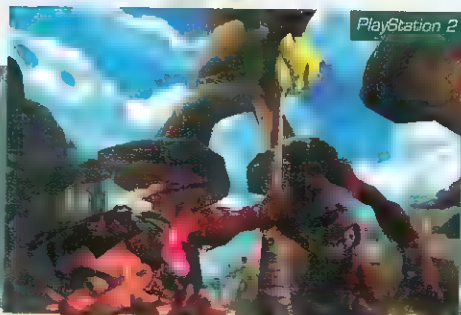
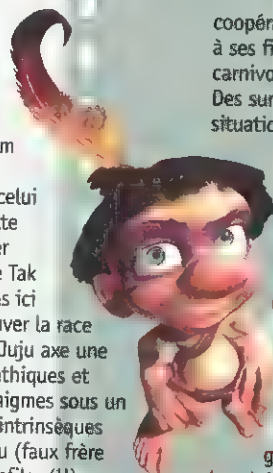
La créativité est un bien précieux et rare, nécessitant un laps de temps plus ou moins important. Un luxe que nombre d'acteurs de l'univers vidéoludique ne veulent se permettre. Il suffit de regarder la flopée de suites qui abreuvant nos consoles ou les titres estampillés « avec une licence de la muette ». Le parc des 128 bits est maintenant conséquent, et se lancer dans une création originale est un risque que beaucoup ne souhaitent plus prendre. À quoi bon, hein ? Il est moins périlleux de lancer un produit flanqué d'une renommée préexistante. THQ va néanmoins tenter l'aventure, mais pas folle la guêpe, c'est avec la collaboration de Nickelodeon que la création d'un personnage inédit fut décidée voilà presque cinq ans. Rien de surprenant puisque l'éditeur américain est le partenaire privilégié de Nickelodeon et l'éditeur de la foule de jeux inspirés des dessins animés diffusés sur ladite chaîne. Et pour une fois, l'idée germe de bâtir un personnage et un univers attendant totalement inédit en priorité sur console avant de le décliner en dessin animé. La démarche n'est pas en soi exceptionnelle mais elle montre le poids toujours plus gros du jeu vidéo dans notre société. Ainsi naquit un univers cocasse et complet qui s'articule autour d'un petit bonhomme au pif rouge et à la coupe de cheveux « au bol ».

## Monsieur Plume

Dans un monde tribal, où règne la violence la plus barbare, des êtres sanguinaires ulcérés par le genre humain changent ces derniers en... moutons. Un disciple de la magie, jeune shaman en devenir, affublé du doux nom de Tak, va se retrouver propulsé sur le devant de la scène. Son physique ne pouvant décemment pas être comparé à celui d'un jeune premier, Tak va être contraint de s'adapter, quitte à demander de l'aide aux animaux du coin. Ça peut sembler un brin neuneu dit comme ça, mais le véritable pouvoir de Tak réside dans son gameplay, du genre intéressant. Il n'est pas ici simplement question de ramasser les pierres de lune et sauver la race humaine. Sous ses allures enfantines, Tak et le Pouvoir de Juju axe une grande partie de son gameplay sur des petites idées sympathiques et surprenantes, envisageant par exemple la résolution des énigmes sous un angle différent. Tak doit utiliser à bon escient les qualités intrinsèques des animaux qui peuplent son univers. Chevaucher un émeu (faux frère de l'autruche), un rhinocéros pour défoncer une barrière, enfile (!) un mouton en guise de camouflage, endosser un costume de poulet et d'autres bizarreries du même acabit sont choses courantes. N'étant pas des plus

coopératifs, c'est la manière forte ou la ruse qu'il faudra employer pour parvenir à ses fins. L'environnement réservera également quelques surprises. Une plante carnivore pourra se camoufler dans les hautes herbes, attendant sa proie. Des surprises marrantes qui, couplées avec des dialogues humoristiques et des situations incongrues, forment un univers solide dans lequel il fait bon évoluer.

Une dose de magie sera intégrée pour varier les plaisirs avec 17 sorts à jeter. Les autochtones occupent une place non négligeable dans le déroulement de l'histoire, chacun possédant son propre tempérament. Tak ne peut évoluer sans une aide extérieure, laissant ainsi la relative liberté nécessaire à tout un chacun pour choisir sa manière de progresser et observer son entourage ainsi que son environnement. Les développeurs revendiquent l'influence de Link dans la conception de Tak, le genre de phrase qui va faire hurler dans les chaumières des puristes. Un héritage pour le moins somptueux et exigeant. Le p'tit gars et sa plume n'en demeure pas moins attachant et il nous réserve bien des surprises. Pas du genre de celles que l'on pourrait qualifier d'exclusives avec du jamais vu auparavant. Non, c'est plutôt du côté de la patte graphique personnalisée, de l'humour cocasse et du gameplay, s'éloignant de celui d'un titre de plate-forme destiné aux enfants, qu'il conviendra de polir les atouts de Tak. Et si vous êtes parvenu au bout de cet article, c'est que votre âme de gamin est toujours prête à bondir. Elle est pas belle la vie ?

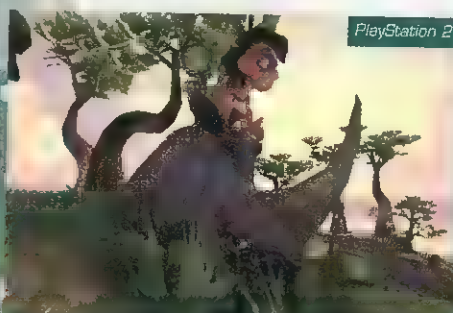


PlayStation 2

En allemand, Tak se prononce « Teck ». Un détail super intéressant, non ?



PlayStation 2

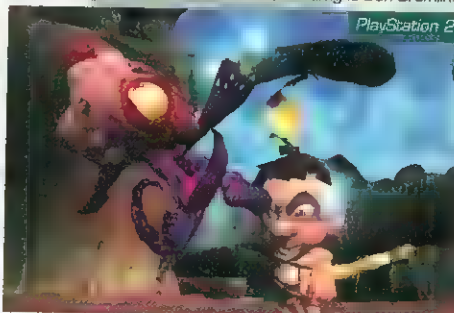


PlayStation 2

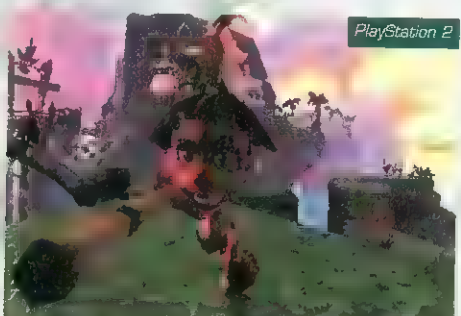
Tak a besoin d'aide pour progresser. C'est à lui de trouver comment interagir avec des animaux pas toujours coopératifs.

La petite taille de Tak est un léger handicap vite comblé par l'aide que lui apporteront les animaux.

Un véritable petit monde hétéroclite accompagne Tak lors de ses pérégrinations. Lui, c'est un cousin éloigné d'un Grémilin.



PlayStation 2



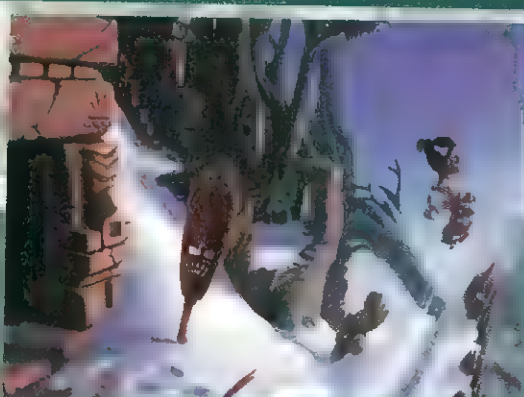
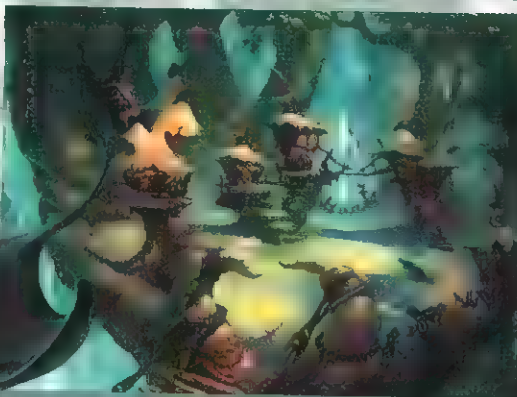
PlayStation 2

Tak utilise 3 armes différentes dont ce petit bâtonnet qui peut également être employé comme une perche.

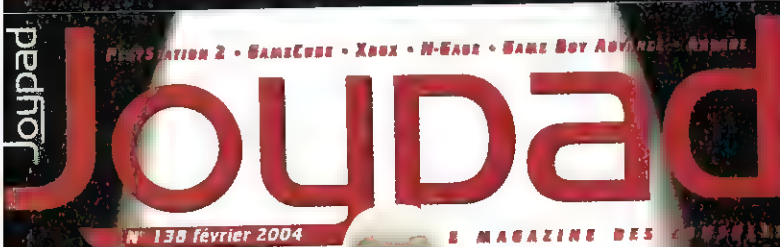
Sous ses airs enfantins, Tak bouscule le joueur et propose un univers décalé doté d'une progression atypique.

## The Nickelodeon's touch

On décèle aisément derrière les environnements la patte graphique de l'équipe Nickelodeon, et plus généralement celle des dessins animés 2D. Avec des décors où la végétation non seulement domine, mais assoit sa prépondérance grâce à la présence d'animaux et de sons caractéristiques. Les éléments ont aussi leur importance et il faudra parfois se méfier du vent, ou l'utiliser à bon escient.



# ABONNEZ-VOUS



Retrouvez le meilleur  
du jeu vidéo  
sur consoles  
tous les mois



**+**  
**son  
booklet**

**1 an (11 n°s) = 41,90 €**  
au lieu de **64,90 €\*** soit **34 % de réduction**

**BULLETIN D'ABONNEMENT**  
À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 90006 - 59718 LIELE CEDEX 9

☐ **Oui, je m'abonne 1 an (11 n°s + 11 booklets) à Joypad au prix de 41,90 € seulement au lieu de 64,90 €\*, soit 23€ d'économie !**

Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code postal : \_\_\_\_\_  
Ville : \_\_\_\_\_  
Date de naissance : \_\_\_\_\_  
e-mail : \_\_\_\_\_  
Téléphone : \_\_\_\_\_

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :  
☐ Chèque bancaire  
☐ CB n° \_\_\_\_\_  
Expire le : \_\_\_\_\_  
Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Offre valable jusqu'au 30 juin 2004 et réservée à la France métropolitaine. \*Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante.

# Toutes les sorties japonaises et américaines

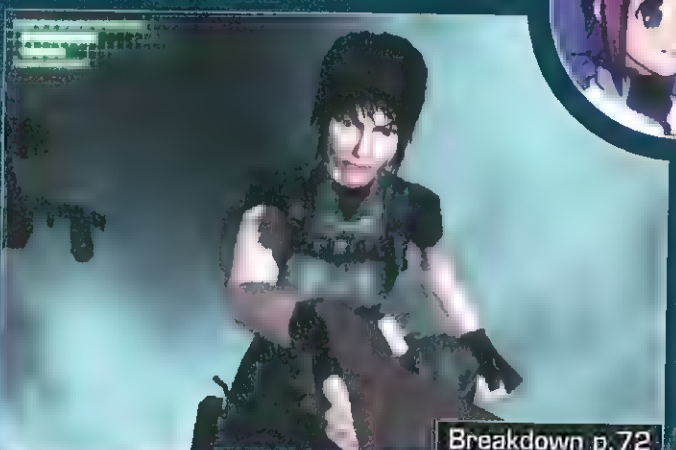
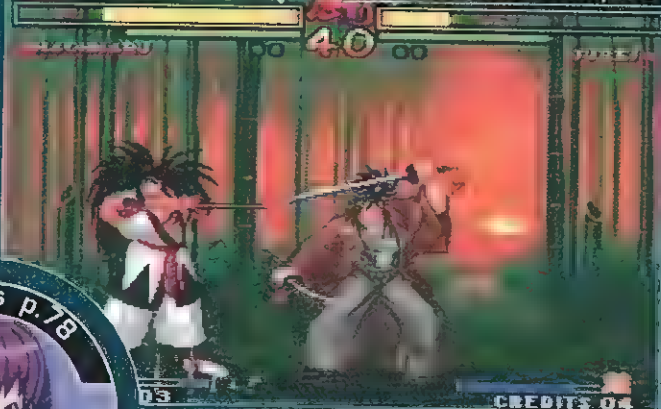
Éclectisme est le maître mot de ces chroniques Import, cuvée Joypad 139. Éclectisme mais aussi qualité. Entre Star Ocean 3: Director's Cut, qui met enfin tout le monde d'accord, et Breakdown, expérimentation « made in Namco » sur Xbox qui se révèle être une très bonne surprise, vous aurez de quoi alimenter vos chères consoles en titres import de premier choix. La Game Boy

Advance est également à l'honneur grâce à un Metroid Zero Mission tout beau et qui sent bon le sable chaud. Bref, il y en a pour tous les goûts ce mois-ci. Même les vieux de la vieille, ceux qui ne jurent que par le côté roots de la Neo Geo, trouveront leur compte. Après un sympathique SVC Chaos, ils pourront se la donner grave sur Samurai Spirits Zero. Draw your sword !

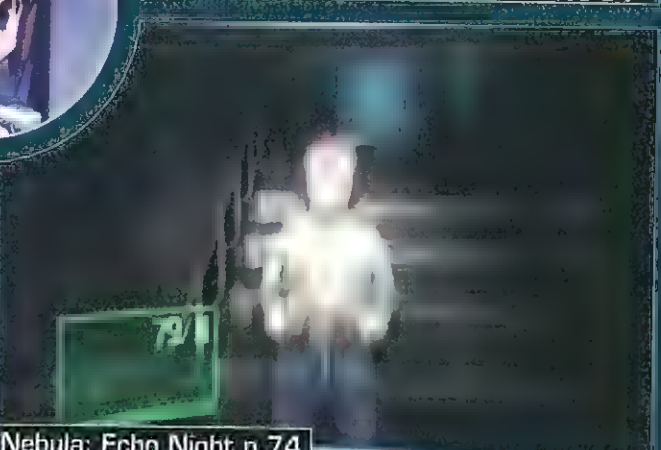
Star Ocean 3: Director's Cut p.68



Samurai Spirits Zero p.70



Breakdown p.72



Nebula: Echo Night p.74





# Star Ocean 3 Director's Cut



La sortie de *Star Ocean 3* avait été entachée par de nombreux bugs qui empêchaient notamment le jeu de tourner correctement sur les plus anciennes séries de PS2. Avec cette version *Director's Cut*, Square Enix offre une nouvelle chance à ce joyau de trouver enfin le public qu'il mérite.



À tout moment, vous pouvez changer la stratégie pour chacun d'entre eux, et le faire passer en mode auto ou manuel.



L'apport du temps réel pendant les combats est immense, tempéré seulement par la barre de « Guts » qu'il faut laisser recharger de temps en temps pour avoir plus de patate.



**F**ace aux mastodontes du RPG que sont les sagas *Final Fantasy* de Square et *Dragon Quest* d'Enix, ou encore les autres fleurons du RPG japonais parmi lesquels on trouve *Suikoden*, *Breath of Fire* ou la série des *Tales*, *Star Ocean* a toujours su cultiver son originalité. Mû par son goût profond pour *Star Trek* et la S.F. en général, son créateur Yamagishi, à la tête du talentueux studio Tri-Ace (auquel on doit également l'excellent *Valkyrie Profile*), a toujours su mener la série hors des sentiers battus de l'heroic fantasy traditionnelle.

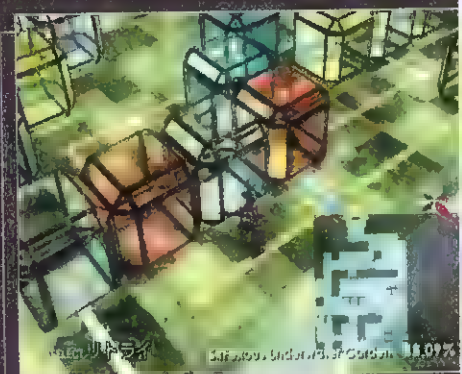
## DE LOIN LES HORIZONS

De son inspiration est né cet univers qui reprend à son compte nombre des canons du genre, revisités sur fond de batailles et d'enjeux intergalactiques, auxquels font écho l'extrême richesse et la profondeur du système de jeu. On aurait bien du mal à imaginer périple plus varié, plus dépaysant que celui offert par *SO3*. L'aventure nous transporte d'un vaisseau spatial aux décors high-tech jusque dans les méandres d'une cité antique, en passant par un champ de bataille moyen-âgeux ou une mégalopole futuriste, tout en parvenant à maintenir une cohérence exemplaire. *SO3* peut parfaitement se jouer comme tant d'autres titres du genre, en se frayant un



Les déplacements sont plus proches d'un jeu d'action que d'un RPG classique que ce soit sur le « Field », dans les villages ou les donjons, *Fate* se déplace à grande vitesse.

chemin rapide à travers le scénario, sans trop longner sur le côté de la route. Si le sort de *Fate*, *Sofia* et leurs amis est tout à fait passionnant et fort bien narré à grand renfort d'« events » (cinématiques en temps réel), les nombreuses subtilités du gameplay méritent le détour. La plupart des trouvailles de *SO3* sont passées à la postérité. On apprend vite à cuisiner, pour créer des potions à partir de différents ingrédients, ou encore à synthétiser des objets ou des armes à la forge. Je vous laisse imaginer les possibilités de combinaisons, qui ont d'ailleurs été revues à la hausse pour ce *Director's Cut*. On retrouve également les « Private Actions » qui permettent de construire une relation particulière avec les 7 autres personnages que peut contenir votre équipe, et qui donnent lieu à une dizaine de



Le mode Vs est une récompense qui se mérite, puisqu'il faut, pour ce faire, récupérer un objet détenu par le boss d'un des deux nouveaux donjons du jeu : le jardin sous-marin de *Sirfellois*.

## Star Ocean 3 Director's Cut

Editeur	Square Enix
Région	Courant 2004
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1 ou 2
Shoegames	Jeu + Battle Collections
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne à élevée
Continuïté	Non
Spécial	2 DVD
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

# On aurait bien du mal à imaginer périple plus varié, plus dépaysant que celui offert par Star Ocean 3

Note  
**9/10**

ins différentes. Naturellement, on peut compter sur plusieurs quêtes annexes, qui n'en sont pas moins de longue haleine. Ici, pas de combats aléatoires : les ennemis, plus ou moins agressifs, se déplacent librement. Le combat résulte d'un véritable choix, car quelques manœuvres habiles permettent la plupart du temps de contourner la menace.

## JOYEUSE MÊLÉE

Le cœur du système de combat repose toujours sur les Skills, les techniques spéciales apprises lors des Level Up. Selon le nombre de CP consommés (votre capacité en CP augmente aussi avec l'expérience), vous pouvez équiper six Skills par perso, assignés aux boutons de la manette. Selon la distance de l'ennemi (Short ou Long Range), un même bouton donne deux techniques différentes, à choisir judicieusement selon leur efficacité. Au total, on obtient quatre Skills d'attaque par perso (sur deux boutons) et deux Skills à effet automatique. Les Skills influent aussi sur le statut du personnage, vous laissant libre d'attribuer les points selon les « cara » de votre choix, ou possèdent un effet tactique. En combat, le contrôle du personnage est total, et l'issue des combats dépend autant des statistiques que de l'habileté réelle du joueur, qui doit gérer les déplacements dans une scène en 3D, où le timing et le positionnement sont deux facteurs cruciaux. Les combats de la série des Tales offraient déjà une interactivité intéressante, mais on a là quelque chose de bien plus poussé.

## VERSION INTÉGRALE

Une fois maîtrisés, ils sont à ce point jouissifs que les créateurs ont osé ajouter ce qui constitue sans doute la grosse nouveauté de cette version : le mode Vs ! Il permet à deux joueurs de s'affronter en combat singulier, ou de prendre part à une mêlée à trois, dont CPU. L'utilisation de magies, qui oblige



Les décors ont une profondeur de champ impressionnante : on distingue longtemps à l'avance une ville ou un paysage lointain.

rait à passer par le menu, est prohibée, mais on peut choisir jusqu'à quatre styles de combat différents par perso. On se lasse vite après quelques dizaines de combats, mais l'idée vaudrait d'être conservée et développée par la suite. Pour ne pas confondre les combattants, on trouve 3 nouveaux costumes par personnage (Fate et Sofia ont eux droit à 5), qui altèrent aussi la couleur de peau et des cheveux. Les persos féminins (on oubliera volontairement Soufflé) ont d'ailleurs droit à une quatrième tenue de plus sexy. Pour débloquer ces costumes, il faudra accumuler les « Battle Collections ». En plus d'être totalement purgé de ses bugs, SO3DC comporte nombre de changements subtils, et souvent réjouissants : emplacements des trésors, nouvelles magies apprises en Level Up, ou dès l'origine (pour Nel notamment), etc.

Le « Cancel Bonus » fait son apparition et ajoute une dimension supplémentaire aux combats, en valorisant les contres. Deux tout nouveaux personnages viennent rejoindre l'équipe : Mirage, une jeune fille, et Adlai, un vieux moine bourrin. Techniquement, le jeu reste identique, c'est-à-dire élégant et efficace, avec des persos féminins souvent charmants malgré la simplicité du design. Les décors sont somptueux, l'animation parfaite, et c'est seulement lors des « events » (qui peuvent être passées à souhait dans cette version) que l'on devine le travail d'une équipe restreinte, contrairement à celui d'une usine à gaz comme FFX. Reste à espérer que le Star Ocean 3 qui devrait sortir chez nous soit directement adapté de cette version.

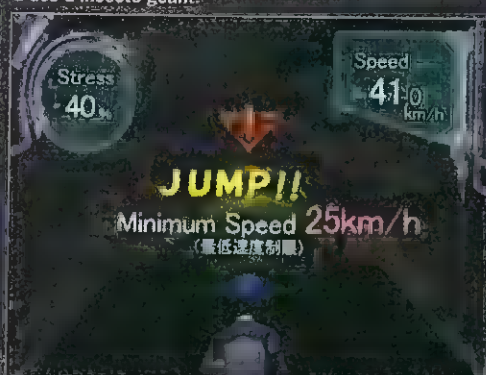
Dirk

## Battle Collections



Pour obtenir une des 300 Battle Collections du jeu, il faut gagner un combat dans certaines conditions précises. Par exemple : finir avec 1 HP ou une équipe entièrement féminine, etc.

Les mines, une tradition de Star Ocean, sont égayées ici par une balade à dos d'insecte géant.



Quelques défauts subsistent cependant, comme la gestion de remplissage de la carte automatique qui contraint aux pires contorsions pour atteindre les 100 %.

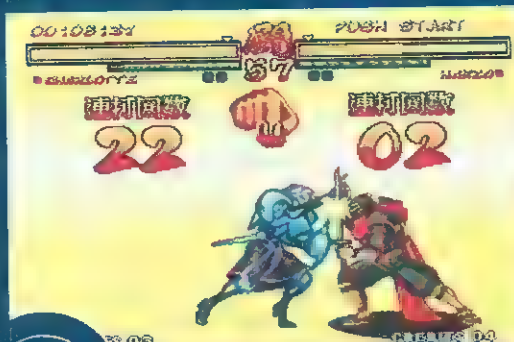


# Samurai Spirits Zero

Le Dernier Samurai, ce n'est pas ce nain jovial de Tom Cruise. Non, le véritable dernier samurai, c'est celui sur Neo Geo, probablement un des trois derniers titres « officiels » du système AES...



➔ Sogetsu, l'un des persos les plus classes (il maîtrise l'élémentaire de l'eau) face à Kusaregedo, le perso le plus crade. Les contraires s'attirent-ils ?



À travers cette dense forêt de bambous, j'ai fini par retrouver sa trace. Croyait-il pouvoir m'échapper à moi, le plus grand guerrier que le Japon ait connu jusqu'ici, en 1786 ? Ce n'est pas son œil bandé masquant une orbite aussi vide que son âme qui m'empêchera d'occire cette légende vivante. Jubei, tu n'as que trop vécu, tu vas mourir sous les assauts de Meitou Fugudoku. Haohmaru, revigoré par une gorgée de saké, vient de remporter son duel contre Jubei. Le sang de son ennemi recouvre son katana, qu'il essuie négligemment... Quelques moments forts de la bataille lui reviennent en mémoire. Le code d'honneur des Samurais a imprégné de sa respectabilité tous les duels. Les coups bas sont rares, et il n'est pas commun de pratiquer la combo, réservée à d'autres combattants, d'une autre époque, moins glorieuse. Ici on se suicide si l'issue du match est incertaine ! Chaque arme ne peut supporter qu'un nombre limité de chocs : il faut veiller à ne pas se retrouver mains nues, donnant ainsi un désavantage fatal. Attendre le moment propice, concentrer sa colère dans des attaques visant à désarmer l'ennemi, ou méditer pour utiliser un nouveau type de tactique... iné-

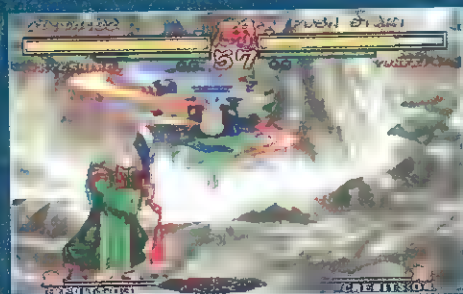


➔ Lors d'un Mu No Kyouuchi, le visage de l'attaquant illumine tout un côté de l'écran... de quoi avertir son adversaire qu'il vaut mieux rester sur ses gardes.

jusqu'alors. Basé sur le dernier souffle du guerrier, le Mu No Kyouuchi permet d'occire son opposant d'un seul coup, ou d'enchaîner les attaques sans qu'il puisse parer après la première. Tous ne sont pas égaux, devant cette technique qui requiert beaucoup de sagesse.

## VICTORY

Haohmaru pénètre dans un palais aux couloirs criardes, plus qu'à l'accoutumée dans ce Japon qu'il connaît si bien. Face à lui se tient un inconnu, jamais affronté jusqu'ici. Yoshitora est jeune, mais déjà fort habile. Peu nombreux sont les samurais à arborer comme lui, plusieurs armes à la fois. Selon la rumeur, qui amène Haohmaru, Yoshitora serait capable de tous les utiliser en combat. Sa puissance est impressionnante, mais sa jeunesse le conduira à la mort ! Haohmaru tente de donner le change, mais se rend compte que ses créateurs ont changé : les choix artistiques douteux ont dès son arrivée éveillé ses soupçons. Le déséquilibre de puissance entre chaque personnage confirme cet a priori. Yukimaru, enterpris, a en effet remplacé SNK sur cet épisode qui reste, malgré des rips des deux derniers épisodes, très satisfaisant. Car techniquement il décoit, c'est un retour aux sources du gameplay original pour les fans de la saga, déçus par l'évolution récente (Samurai IV, c'était en 1996). Dernière minute : Dans un élan de fourberie, les boss des trois derniers volets (Zero compris) provoquent la sortie imminente d'un Samurai Spirits Zero Special ! SNK Playmore « m'a tuer »...



➔ Qui l'emportera entre Yufei, l'homme qui aurait voulu jouer dans Tigre et Dragon, et Kyoshiro, l'acteur de théâtre kabuki ?

## Samurai Spirits Zero

Éditeur	SNK Playmore
Dispo. Europe	Et si on vivait au Japon ?
Genre	Combat 2D
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	1
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Moyenne
Contingés	3
Spécial	Pas de mode scénario en anglais !
Existe sur	PS2 (avril 2004)
Compréhension de la langue	Dispensable

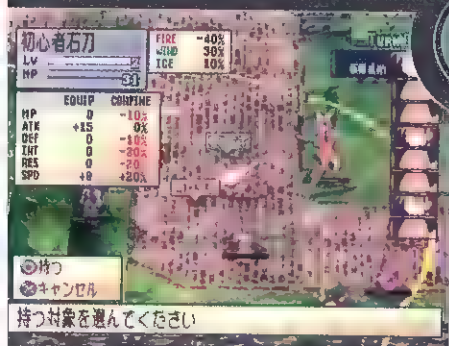


Note

8/10

# Phantom Brave

Le petit éditeur Nippon Ichi s'est fait remarquer avec le RPG musical *Marl Okoku no Ningyou Hime* (The Adventure of the Puppet Princess), sorti sur PS en 1998. S'ensuivit une série de jeux atypiques, éblouissants et hauts en couleur, parmi lesquels on trouve notamment *La Pucelle* ou encore *Makai Senki DisGaea*. Pour la plus grande joie des fans de Tactical-RPG, ils récidivent en ce début d'année avec *Phantom Brave*.

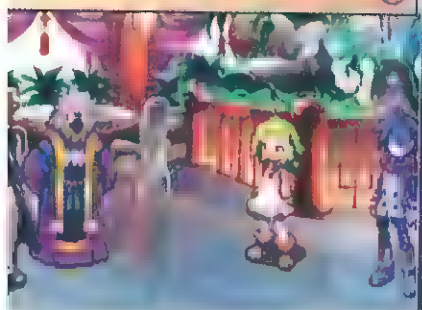


Chaque arme ou élément du décor, jusqu'au moindre buisson ou rocher, possède un niveau d'expérience, des attaques spéciales, des stats pour l'incarnation et le maniement, et une barre de HP. Il faut les soigner !



Protégez Marone à tout prix, car elle est seule à pouvoir créer des persos, dans la limite de l'incarnation par perso et par bataille.

La relation avec Wolfrat-san, qui m'a aidé à comprendre les choses.



Après chaque bataille, Ash et Marone se voient attribuer une mission. Philanthrope dans l'âme, Marone a d'ailleurs tendance à sous-facturer ses services.

Chez Nippon Ichi, on ne change pas une équipe qui gagne : *Phantom Brave* réunit à nouveau le charactériste designer Takehito Harada, connu pour ses designs mignons et colorés, et le talentueux compositeur Tenpei Sato, prolifique dans le domaine de l'animé et du jeu vidéo, et ancien membre du groupe d'ethnomusiciens Geinou Yamashiro-gumi (Akira). Les fans de 2D seront séduits par la qualité des sprites et des décors, qui renvoient directement aux plus beaux jours de la Saturn.

## SOS FANTÔMES

La jeune Marone se spécialise dans le redressement de torts. Sur son île fantôme (Obakejima), qui fait plutôt penser à un paradis tropical, elle rassemble les alliés qui lui prêteront main-forte pour aller chasser les mauvais esprits à travers les îles de l'archipel d'Ivoire. Ash, le jeune garçon que vous contrôlez, est son plus fidèle fantôme. Sur l'île, Marone peut, selon ses moyens financiers, créer une flopée de nouveaux personnages, parmi près de 150 classes différentes préalablement expédiées dans l'au-delà. Dès le départ, vous aurez à vos côtés une soigneuse et une marchande, dont les capacités et l'approvisionnement augmentent avec leur expérience. Les combats tranchent radicalement avec les canons du genre : au lieu de se déplacer de case en case, les persos peuvent attaquer et se positionner comme bon leur semble dans les limites d'un cercle dont le rayon dépend de leurs capacités. À tout moment, vous pourrez connaître l'ordre d'attaque déterminé par la rapidité de chaque unité, au lieu d'un simple système au tour par tour. Les fantômes ne possèdent pas d'enveloppe charnelle, mais peuvent être incarnés dans de nombreux éléments du décor (buisson, rocher, etc.), pour un nombre de tours limité (Remove Time). Selon la matière choisie pour l'incarnation, le perso part avec des forces ou faiblesses différentes. Chaque objet, ou personnage, peut être porté, utilisé comme arme ou jeté tant par les amis que les ennemis, ce qui rend la présence du « Ring Out » encore plus vicieuse. Ajoutez à cela un système de bonus de protection par liens et



La population de l'île est limitée à 50, personnages et objets compris. Un peu de rangement s'impose.

une panoplie de magies des plus riches, et vous obtenez un Tactical-RPG hors norme où chaque choix se révèle stratégique. L'ergonomie est remarquablement conçue : elle permet d'effectuer chaque action de plusieurs manières, et indique pour chaque objet tout l'éventail des possibilités. Mêlant avec succès l'humour cher à l'éditeur à des séquences plus intenses, *Phantom Brave* est littéralement illuminé par des chœurs angéliques ou des thèmes plus épiques qui rythment les batailles. Il reste toutefois jouable pour qui ne maîtrise pas le japonais, même si une version US paraît envisageable suite au succès de *DisGaea*, autre titre qui met du plomb dans l'aile à l'image du Tactical-RPG comme « marché de niche ».

Dirk

## Phantom Brave

Éditeur	Nippon Ichi
dispo. Europe	N/C
Genre	Tactical-RPG
Nombre de joueurs	1
Contenu	Oui (287 Kb)
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Non
Special Art-book + CD Audio bonus avec l'éd. limitée	
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension	Recommandée



# Breakdown

Malgré le petit parc installé et les ventes catastrophiques de jeux Xbox au Japon, il existe encore quelques éditeurs courageux pour mener à bout des projets audacieux et novateurs sur la console de Billou. Avec Breakdown, Namco tente de révolutionner le genre du jeu à la première personne, rien que ça !



→ Vos pouvoirs se réveillent au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, trahis par les veines phosphorescentes qui zèbrent vos avant-bras.



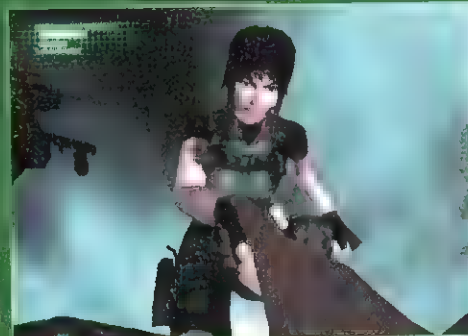
→ Une fois un adversaire ciblé (le « lock » fonctionne de la même manière pour le shoot ou la baston, avec un bouton pour changer de cible), les autres n'hésiteront pas à vous cartonner dans le dos pendant que vous lui réglez son compte.



**U**ne voix inconnue, comme sortie de nulle part, vous tire de votre torpeur pour vous emmener faire une série de tests psychomoteurs. Une manière plutôt délicate de vous familiariser avec les commandes du jeu. Mais de retour dans votre chambre, les tueurs chargés de vous zigouiller montrent soudain beaucoup moins d'intérêt pour votre santé. Surgit alors une jeune femme commando qui se rappelle à votre bon souvenir. Alex (c'est son nom) vous connaissait bien avant votre lavage de cerveau, et vous assistera durant une bonne partie du voyage. La forte impression de déjà-vu ne fait que se confirmer, sur fond d'expérimentations génétiques dans une ambiance de fin du monde imminente. Non, Breakdown n'entend pas briller par son scénario, mais par son traitement : la première personne absolue, l'immersion totale.

## STEEL AND BONES

Contrairement aux apparences, Breakdown n'est pas un FPS classique. Les nombreuses armes à feu y tiennent certes une place conséquente, mais leur usage est réservé aux ennemis humains constitués par la masse des soldats lancés à vos trousses. Seule une unité d'élite dirigée par un dénommé Gianni vous prètera main forte face aux autres créatures du jeu, qui sont pour leur part totalement insensibles aux armes



→ Alex, votre compagne, animée et modélisée à la perfection, vous sera d'une aide précieuse les premiers temps. Sauriez-vous la sauver ?

conventionnelles. Il faudra toute la détermination d'un surhomme en devenir (oui, il s'agit bien de vous, Derrick) pour leur fracasser le crâne à grands coups de poing et leur botter le derrière au passage. Les Skills, ou coups spéciaux, sont réalisables grâce à des manipulations à la façon d'un jeu de baston, et consomment une portion déterminée de votre barre d'énergie psychique. Cette dernière augmente quand vous vous battez, mais diminue quand vous utilisez vos bras comme bouclier protecteur. Jusqu'ici, toutes les tentatives de baston à la première personne, en passant par les simulations de boxe, faisaient plutôt pâle figure. Elles sont pour ainsi dire jouissives dans Breakdown. Imaginez que vous assénez violemment des coups à la Jackie Chan, directs et uppercuts ravageurs et autres enchaînements poing/pied, ou encore des techniques psychiques qui vont de la boue d'énergie concentrée (du DBZ à la sauvegarde Matrix) à l'onde de choc qui fait mordre la poussière à vos ennemis transgéniques. La variété des coups utilisés par les ennemis témoigne d'une I.A. plutôt évoluée, mais c'e



→ Les décors sont convaincants sans plus, et les ennemis extrêmement imposants et détaillés, à défaut d'être variés.

## Breakdown

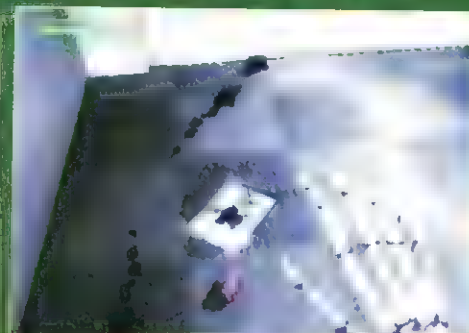
Éditeur	Namco
Genre	N.C.
Genre	First Person Action
Nombre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne à élevée
Quadrant	Oui
Quadrant	San CD 5.1
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Grâce à sa **caméra hyper dynamique**, **Breakdown** parvient parfois à créer une **sensation de vertige**

Note  
**7/10**



➔ Méfiez-vous de ces créatures reptiliennes qui utilisent volontiers un puissant camouflage optique. Tendez l'oreille !



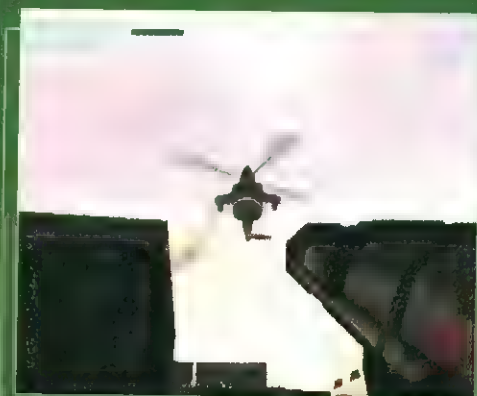
➔ J'aurais dû écouter mon papa et manger toute ma soupe quand j'étais petit. Regardez le résultat !



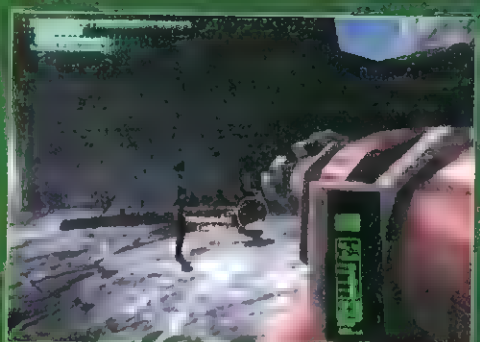
Quand ils s'y mettent à plusieurs qu'ils vous en feront vraiment baver. Affronter des ennemis multiples est une situation très inconfortable qui peut très vite aboutir à la mort sous un déluge de coups, sans que l'on puisse en placer un. À part l'onde de choc qui permet de neutraliser plusieurs ennemis très momentanément, il n'y a aucune véritable solution, sinon souffrir et courir. Une touche supplémentaire de réalisme en somme, qui s'avère parfois vraiment horripilante.

## DANS LA PEAU D'UN SURHOMME

Les contrôles auraient pu être problématiques, mais ils peuvent être configurés de deux manières : de base, le pas de côté et le coup d'œil en haut ou en bas sont réalisés à la stick droit, ou selon la deuxième configuration reprend les réglages de Halo, beaucoup moins dépayés. Outre tirer et se battre à mains nues, Derrick peut également ramasser des objets. Après quelques essais, la saisie d'objets devient très vite instinctive, et vous récupérez armes, munitions et rations volontiers notamment sur les cadavres ennemis. Le scénario de Breakdown se déroule en une seule traite : une fuite effrénée puis la découverte – ô surprise – que vous êtes le seul à pouvoir protéger le monde de sa plus grande menace. Le Nexus. Derrick passe donc



➔ Pour neutraliser l'artillerie lourde, rien de mieux que de l'artillerie lourde.



Le canon laser est la seule arme capable de neutraliser les transgéniques. Hélas, les batteries de recharge sont très peu nombreuses.

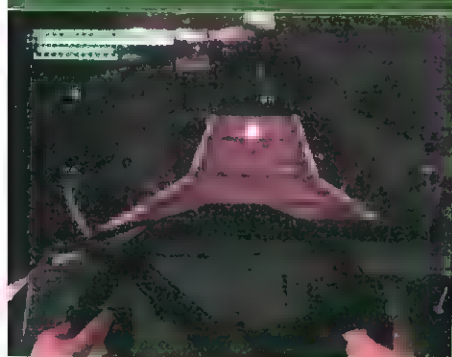
le plus clair de son temps à chercher une issue, en résolvant quelques énigmes vraiment basiques au passage. Entre deux anicroches, vous devrez souvent faire de longues marches, que d'aucuns trouveront franchement soûlantes, alors qu'elles sont l'une des manifestations les plus extrêmes du credo du jeu : voir par les yeux du héros, jusque dans les moindres détails.

## TOUT PAR LA CAMÉRA

Et pour cela, Breakdown va plus loin que tout autre jeu du genre avant lui : quand vous prenez un méchant coup, vous tombez par terre avant de vous relever précipitamment, vous vous voyez croquer à pleines dents dans un hamburger, régurgiter dans les toilettes un torrent de fluides verts, et j'en passe. La vraie vie, en somme ! Le jeu comporte aussi des phases de plate-forme, où l'on doit sauter de caisse en caisse, se faufiler dans un passage à travers les galeries les plus étroites, ou encore prendre des ascenseurs extraterrestres dans les derniers niveaux du jeu. Grâce à sa caméra hyper dynamique, qui joue autant sur les cadrages que sur la focale, les flous et les couleurs (le rouge sang qui monte à la tête), Breakdown parvient parfois à créer une sensation de l'ordre du vertige. Soit dit en passant, il s'agit aussi du premier jeu où l'on a vraiment l'impression de marcher et pas de

flotter au-dessus du sol ! Si les premiers décors sont ternes et répétitifs (couloirs, labos, égouts, etc.), le jeu bascule vite dans le psychédélique le plus complet. Derrick subit les contrecoups de son traitement, et se met à halluciner littéralement : le chat blanc est l'hallu la plus récurrente, mais il y a aussi des voyages dans le temps des plus étranges, le visage d'un autre dans le miroir, etc. Autant d'éléments qui confèrent au jeu une ambiance mystérieuse et malsaine, mais franchement envoûtante. Les derniers niveaux, mi-organiques mi-hallucinés, sont d'ailleurs des modèles du genre. Malgré ses quelques défauts, Breakdown vaut largement le détour, d'autant plus que les dialogues sont intégralement en anglais.

Dirk



➔ Même dans la jeep, la vue subjective est de premier ordre. Préparez-vous pour un saut d'anthologie.



➔ Chaque interaction possible est signalée. L'écran par l'indication "Access", et on peut sélectionner un seul objet parmi plusieurs via le bouton A.



# Nebula Echo Night

*Avec la série des King's Field, From Software s'est fait une spécialité du jeu à la première personne. Echo Night et sa suite, sortis sur PSone, nous invitaient à la découverte d'un vaisseau fantôme et d'une vieille bâtisse hantée. Quant à Nebula, il apporte la preuve cinglante que dans l'espace, on vous entend très bien crier.*



➔ La première tâche importante que vous aurez à accomplir consistera à rétablir le courant auxiliaire dans la station, via les panneaux solaires.



➔ N'oubliez jamais cette règle simple : brouillard = danger.



**R**ichard Osmond, sempiternel héros d'Echo Night, devait se marier sur la lune avec la belle Claudia. En l'an de grâce 2044, l'immigration lunaire est devenue une réalité, et nos deux tourtereaux voyagent sur un vol régulier à l'issue pourtant funeste. C'est le crash ! Engoncé dans son scaphandre, notre héros part à la recherche de sa fiancée, à travers le dédale de la station lunaire désertée. Nebula se distingue du vaste troupeau des Survival Horror par un détail que l'on maudit volontiers au premier abord.

Fanatiques du fusil à pompe, mitrailleurs fous, passez votre chemin. Vous ne trouverez même pas un petit pistolet laser pour vous consoler. Hormis l'androïde de service, vous ne rencontrerez que les spectres des habitants de la station, dont les âmes errent sans but, en proie à d'insupportables angoisses. À moins de s'approcher au plus près, ces fantômes sont totalement invisibles. Pour les localiser, le meilleur indicateur reste le rythme cardiaque, qui s'emballe littéralement en présence de toute créature désincarnée. Certaines sont pacifiques, et il suffira de leur parler pour calmer le jeu, mais les plus hostiles n'hésiteront

En général, quand vous arrivez à en voir autant, c'est qu'il est déjà trop tard.

pas à vous charger. Il faut alors fuir à tout prix quelques secondes suffisant généralement au palpitant pour battre gaiement 300 BPM, vous expédiant ainsi ad patres. Dans les zones dangereuses, il suffit parfois d'une poignée de secondes à un revenant pour surgir devant vous. Contrairement à ceux de Project Zero, par exemple, les fantômes de Nebula ont une densité : n'espérez pas les traverser en courant si d'aventure ils vous bloquent le passage.

Pour les repérer, rien ne vaut les salles de contrôle vidéo judicieusement réparties à travers la base, qui font aussi office de point de sauvegarde. Elles permettent d'observer en détail chacune des salles sous plusieurs angles, grâce à des caméras mobiles qui peuvent zoomer jusqu'à 15x. Bizarrement, les caméras peuvent voir les fantômes, ainsi que des taches vertes étranges, qui, si vous les cadrez, permettent de revivre quelques instants cruciaux de la vie d'un

## Nebula Echo Night

Editeur	From Software
Développeur	N.C.
Genre	Space Horror
Note ESRB	1
Capacité	Qui (80 Kb)
Langage	1
Articulation	Moyenne à élevée
Personnages	Non
Travail	Bandes-annonces bonus
Existence	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée



➔ L'ergonomie est suffisamment bien pensée pour progresser sans comprendre le japonais, à condition de se creuser un peu le ciboulot.

**Malgré un système de jeu aride, Nebula s'avère pourtant captivant, grâce à une ambiance sans égale et un scénario dérangeant**

**Note**  
**7/10**



Ce petit fantôme farceur, mais pas tueur, s'accroche dans votre dos pour vous ralentir et faire joujou avec votre casque.

fantôme. Une fois que vous connaîtrez son secret, vous pourrez aider son âme à trouver enfin la paix. Jouer les bons samaritains vous permettra au passage de glaner quelques indications sur le sort de votre promise. On passe donc l'essentiel de son temps à explorer la station, à en fouiller les moindres recoins pour récupérer les cartes d'identité, clés d'accès et autres ustensiles qui tomberont à point nommé pour résoudre les nombreuses énigmes du jeu. Nebula est en 3D temps réel, dans une vue à première personne très immersive, bien que son principe se rapproche des jeux d'aventure atmosphériques de type «Click'n'Get», dont Myst a fourni l'un des meilleurs exemples. En l'absence totale de phases de combat (souvent le gros point faible des King's Field par exemple), les contrôles sont réduits à leur plus simple expression. Un unique bouton d'action permet d'observer, de ramasser ou encore de parler. Les gâchettes servent pour les pas de côté, et surtout pour regarder en haut et en bas. Le simple fait de se retourner prend en revanche une éternité, ce qui s'avère très crispant pour un jeu où l'on passe son temps à prendre ses jambes à son cou. Les batteries de recharge et la lampe torche sont les seules denrées du jeu, d'autant plus indispensables que la plus grande partie de la station est plongée dans les ténèbres à couper au couteau. Malgré un système de jeu des plus arides, Nebula s'avère pourtant captivant, grâce à une ambiance



Dans le petit atelier de l'androïde, vous retrouverez une sorte de tableau de chasse des âmes que vous avez sauvées.

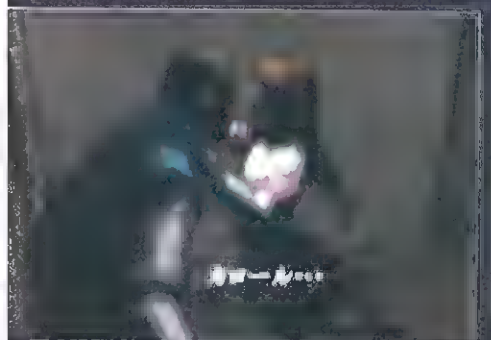
sans égale et à son scénario minimaliste et pourtant très dérangeant.

## LOST IN SPACE

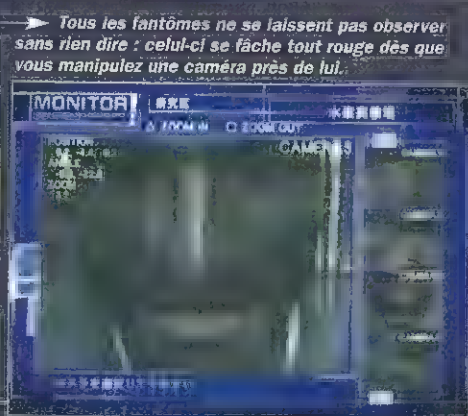
Dans Nebula, aucune BGM ne vient égayer le périple. Vous voyez le monde à travers la visière du scaphandre, avec votre souffle pour seule musique. En arpentant les couloirs de la station, on ne peut s'empêcher de noter la profusion de détails, qui renforcent la crédibilité de l'ensemble, comme les appartements de la zone résidentielle avec leur salle de bain à la japonaise. Station lunaire à l'abandon oblige, les décors sont très sombres, assez ternes et répétitifs, mais on n'est jamais à court de surprises, comme viennent le rappeler les ampoules qui éclatent, ou les structures qui s'effondrent sur votre passage. Les éclairages sont d'ailleurs très soignés, avec une véritable lumière et des ombres portées du plus bel effet. Les vibrations sont une fois de plus parfaitement utilisées,

et font de chaque rencontre avec l'au-delà une expérience des plus flippantes. Quand vous avez la bonne idée de coller un fantôme, des nappes de cordes hyper stridentes (façon Psychose puissance 10) ne manquent pas de faire sursauter par leur violence, comme les cris terrifiants des damnés. L'ambiance sonore est vraiment un modèle du genre. Les silhouettes fantomatiques ressemblent tout d'abord à leur forme vivante, n'était-ce pour leur transparence et leur quasi invisibilité qui induit cette angoisse de chaque instant. Il faut alors se débarrasser de ce satané brouillard en pressurant section par section, afin de pouvoir communiquer et comprendre le drame de spectres autrement très agressifs. Malgré une durée de vie un peu limite inhérente au genre, Nebula est un jeu d'horreur atypique qui séduira à coup sûr ceux qui, comme moi, se complaisent volontiers dans la solitude glacée d'une station spatiale.

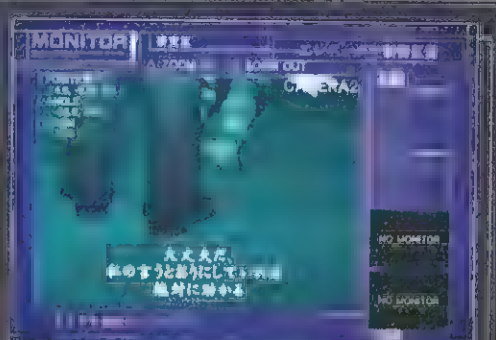
Dirk



Tel un Charles Ingalls en mission chez les morts des Portes du Paradis, ça vous dit quelque chose ?) et ces pauvres brebis à retrouver foi en l'humanité.



Tous les fantômes ne se laissent pas observer sans rien dire : celui-ci se fâche tout rouge dès que vous manipulez une caméra près de lui.



Grâce à ces caméras de surveillance décidément bien étranges, vous apprendrez l'histoire du fantôme aux jambes brisées.



U.S.A. TODAY



GAME BOY  
ADVANCE

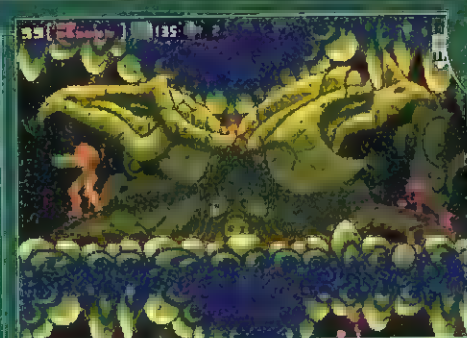
Note

7/10

# Metroid Zero Mission



À peine plus d'un an après sa première apparition sur GBA, Samus est de retour pour nous conter sa toute première aventure, sortie sur Famicom il y a près de 18 ans. Et une fois de plus, ce sont les plus grands supporters de Metroid, à savoir les États-Unis, qui ont la primeur de cette version.



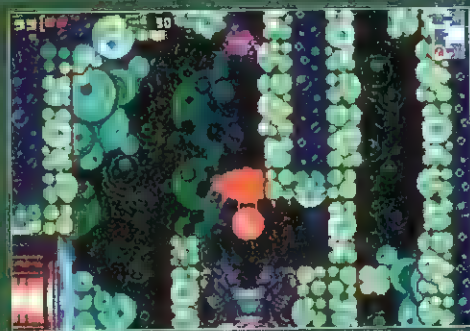
Les ruines de l'ancienne civilisation Chozo, ces hommes-oiseaux, valent largement le coup d'œil.



Que les fans se rassurent, Metroid Zero Mission est bien plus qu'un simple remake du premier Metroid. Si la majeure partie du design du jeu est empruntée à l'opus historique, on y trouve également quelques passages tirés de Super Metroid, et le système de jeu a été suffisamment revu pour offrir une toute nouvelle expérience. Samus se rend donc sur la planète Zebes, sur laquelle les vétérans reconnaîtront des sections entières, comme celles de Brinstar, Norfair ou encore Crateria. Zero Mission est cependant bien plus accessible que son ancêtre, grâce aux innovations héritées des volets ultérieurs. La carte automatique simplifie grandement l'aventure : après chaque checkpoint important, la route est pour ainsi dire toute tracée et le joueur sait exactement où aller. Les passages secrets parfois vraiment tordus de Metroid Fusion laissent la place à de nouveaux bien plus évidents : il est donc peu probable que quiconque se retrouve bloqué plus de quelques minutes.

## SUPER SAMUS

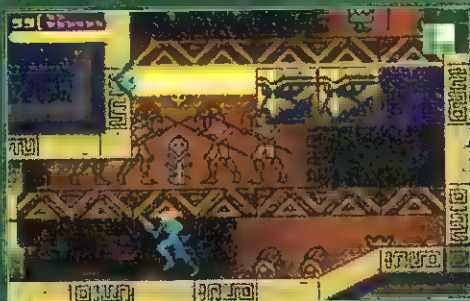
Le design original a été altéré pour pouvoir tirer parti des nouveaux mouvements de Samus : s'accrocher et grimper aux plates-formes fait partie du quotidien depuis Metroid Fusion, et on retrouve également toutes les variétés de missiles, de bombes et d'armures de ce dernier. L'ultime technique de « saut infini » est aussi de la partie. Après le com-



Véritable innovation, ces quelques tremplins cachés permettent à la Morphball de s'élever dans les airs en se frayant un passage coûte que coûte.

bat avec Mother Brain, qui concluait le jeu NES, une toute nouvelle partie de l'aventure se déroule sur Chozodia. On y découvre ainsi le sort des Chozo, dont la civilisation très évoluée a été totalement anéantie par une invasion de Metroid, et la boucle avec Metroid Prime se trouve ainsi bouclée. Seule véritable surprise du gameplay, cette section supplémentaire est réservée à une Samus sans son armure : armée d'un tir laser ridicule et totalement inefficace, et consiste en une épreuve d'infiltration pure et dure, qui n'est pas sans rappeler certains jeux occidentaux comme Flashback. L'ambiance est une fois de plus excellente, avec des remixes des premiers thèmes musicaux et quelques nouveaux morceaux de circonstance, sans pour autant atteindre le statut mythique de l'original, dont l'atmosphère magique doit avant tout énormément à son extrême dépouillement. Le seul vrai défaut, mais de taille, de Zero Mission réside dans sa durée de vie encore plus limitée qu'à l'accoutumée par la facilité des niveaux et des boss. Même le mode Hard n'apporte pas grand-chose car il n'est accessible qu'une fois le jeu terminé. Comptez seulement quelques heures de jeu acharné avant d'en voir le bout. On peut alors viser le plus haut pourcentage, ou au contraire finir le jeu dans le plus parfait dénuement pour gagner des galeries d'images via le lien avec Metroid Prime sur GC et Metroid Fusion. Enfin, vous pourrez vous consoler en débloquent le Metroid original sur GBA, si vous ne l'avez pas déjà fini sur GC dans Metroid Prime.

Dirk



En mode infiltration, il faut à tout prix éviter les détecteurs, sous peine de voir une horde d'ennemis invulnérables s'abattre sur vous... Attendez d'être en position de déclencher les enfers.

## Metroid Zero Mission

Faillir	Nintendo
Dispo. Europe	Avril 2004
Genre	Plate-forme/Shoot
Nombre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Faible à Moyenne
Continues	Non
Spécial	Liaison avec Metroid Prime GC
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréiable



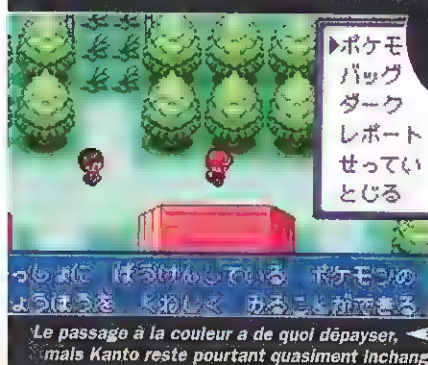
GAME BOY  
ADVANCE

Note

6/10

# Pokemon Fire Red & Green Leaf

Il y a près de sept ans sortait au Japon le premier volet de la saga Pokémon : Rouge et Vert (Bleu sous nos latitudes). Avec ce remake, Nintendo fait coup double : une formidable opération commerciale (plus d'un million d'exemplaires la première semaine) et un lancement de beauté pour le dernier périphérique GBA : le Wireless Adapter.



Il n'y a pas à dire, le nouveau Pokédex a quand même beaucoup plus de gueule que l'ancien.

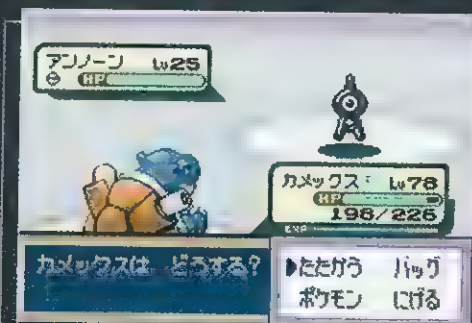


Les joueurs peuvent participer simultanément à des mini-jeux plutôt sympathiques.

**T**out le petit monde de Kanto se voit offrir une nouvelle jeunesse sur GBA. Le jeune dresseur que vous incarnez doit toujours s'emparer des badges des différents gymnases pour devenir le plus brillant dresseur du monde, avant d'aller s'attaquer à la Ligue Pokémon pour prouver sa suprématie. On retrouve donc pêle-mêle votre mentor, le professeur Orchid, votre éternel rival, et la Team Rocket (Rocket Dan) qui sème toujours la panique et la désolation à travers les vastes plaines de Kanto. Le jeu a bien sûr subi une totale refonte cosmétique, qui le situe graphiquement dans la droite lignée de Rubis/Saphir, en un brin plus fin et plus coloré. Hélas, les sprites des Pokémon restent quasiment inchangés, la couleur en plus, et manquent toujours aussi désespérément d'animations crédibles. Les 151 Pokémon de base se voient adjoindre nombre de nouveaux monstres issus des volets suivants. Le seul moyen d'avoir le Pokédex ultime sur GBA passe d'ailleurs par les échanges avec Saphir/Rubis, tous les monstres pouvant être exportés dans le Pokémon Colosseum de la GameCube.

## VOIEUX + (VOIEUX) = NOUVEAU

L'interface du sac, du Pokédex et les transferts par ordinateur bénéficient d'une ergonomie désormais bien supérieure, et les Pokémon peuvent d'ailleurs être marqués d'un signe distinctif pour faciliter leur classement. Toutes les nouveautés significatives apportées par les volets ultérieurs se retrouvent dans ce remake : on peut choisir le sexe de son dresseur, et les Pokémon sont désormais sexués et prêts pour le croisement. Le dresseur peut courir, ce qui diminue d'ailleurs sensiblement une durée de jeu autrefois limitée par la vitesse de déplacement. Anciens et nouveaux Pokémon voient leur palette de techniques mise à jour, évo-



Kamex, alias Tortank chez nous, n'a rien perdu de sa superbe.

lution qu'accompagne l'apparition de nouvelles Monster Balls et moult autres objets dans les boutiques et à travers le jeu. Les cris des bestiaux restent inchangés, mais les musiques ont été agréablement remixées. Outre Kanto, on trouve 7 îles totalement inédites à explorer, et les dresseurs peuvent être défiés à l'infini, ce qui, avec l'ajout de la Battle Tower, rallonge singulièrement la durée de vie pour les plus passionnés des dresseurs. Le mode multijoueur profite grandement du Wireless Adapter : cinq personnes situées à quelques mètres de distance peuvent ainsi s'affronter avec de nouvelles règles plus évoluées, échanger leurs spécimens ou discuter tranquillement dans le « Union Hall ». Alors, comme pour tout Pokémon, la durée de vie est plutôt courte pour un fan de RPG classique, mais peut s'allonger à l'infini pour qui recherche la perfection absolue du Pokédex. Ref Leaf et Green Fire sont à recommander avant tout à ceux qui n'ont jamais joué au premier volet, ou aux indémodables nostalgiques.

Dirk

## Pokemon Fire Red & Green Leaf

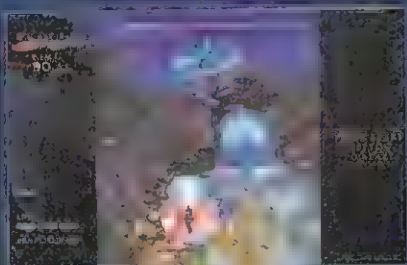
Éditeur	Nintendo
Disparition	Courant 2004
Genre	Pokemon
Nombre de joueurs	1 à 5
Sauvegardes	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui
Spécial	Wireless Adapter
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Appréciable

# Toutes les sorties japonaises et US

La plupart des jeux de ce mois ne sortiront probablement pas en France parce qu'il s'agit de braves daubes comme seuls les Japonais savent en faire (et en acheter) ou de genres « culturellement déterminés », comme seuls les Japonais savent en faire (et en acheter). Si les joies d'un bon shoot'em up sont accessibles aux plus aventureux, ce n'est pas le cas de Gyakuten Saiban : comptez trois ans de pratique de la langue avant de pouvoir y toucher.

par Dirk

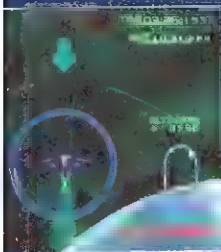
## Shikigami no Shiro II



Depuis les heures glorieuses de la NEC, les shoots purs et durs n'ont guère changé, et Shikigami no Shiro II perpétue de fort belle manière la tradition du shoot vertical, avec un habillage 3D très réussi. Pour vaincre les forces des ténèbres, vous pourrez choisir parmi 7 personnages. Chacun dispose d'une attaque spéciale spécifique et de bombes indispensables pour se frayer un chemin à travers les déferlantes de projectiles, qui ne manquent pas d'envahir l'écran. Son rythme survolté et ses ennemis originaux le placent dans la droite lignée de classiques comme Gigawatts ou Radiant Silvergun. On retrouve les bonus de la version GC, comme la galerie qui permet d'admirer les superbes designs et un nouveau mode pour affronter que les boss. Dommage qu'avec ses 51 niveaux, SNS2 soit si court.



The Hajimete no RPG



Uchuu no Stellvia

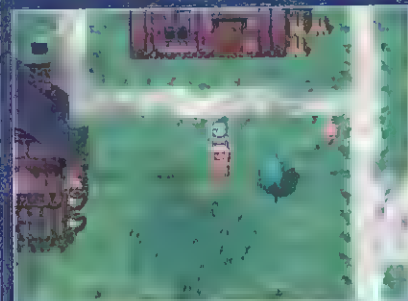


Éditeur : Taito  
Compréhension de la langue : Inutile  
Sortie européenne : N.C.

## The Hajimete no RPG



Hajimete no RPG (littéralement « mon premier RPG ») est le volume 44 de la Simple Series de D3, une longue liste de titres dans tous les genres vendus pour la modique somme de 2 000 yens (soit moins de la moitié du prix normal). Après une séquence animée poussive qui a dû englober à elle seule le quart du budget, on découvre avec effort les héros hyper stéréotypés à qui incombe la délicate tâche de protéger le royaume de Roldenia des ambitions du vilain roi de Sylvania. Avec son système totalement repompé sur Dragon Quest, ses graphismes hideux et ses ennemis nanimés, Hajimete no RPG, véritable parodie du genre, est sans doute la pire introduction imaginable au jeu de rôle japonais.

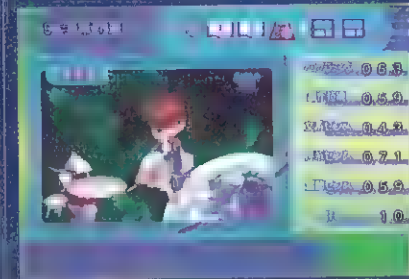


Éditeur : D3  
Compréhension de la langue : Recommandée  
Sortie européenne : Jamais

## Uchuu no Stellvia



A force de proposer d'excellents titres comme Naruto ou Macross, on en oublierait presque que Bandai était également très doué pour vendre des titres à l'intérêt discutable. Uchuu no Stellvia est avant tout un jeu d'aventure textuel, qui vous place dans la peau d'un jeune étudiant sur une station spatiale. Planifier son emploi du temps, mais aussi faire la cour aux donzelles de la station, font partie des classiques du genre, contrairement aux phases de pilotage, sorte de Pilobolus de pauvre à l'intérêt plus que limité. Ce genre de jeu est parfois sublimé par une ambiance et des dialogues soignés, mais ici les designs d'une rare vulgarité (à côté, Nadesico est un monument de finesse) et les ignobles décors ne font que souligner la platitude de la mise en scène.



Éditeur : Bandai  
Compréhension de la langue : Recommandée  
Sortie européenne : Jamais.

# Kurogane no Houkou 2 Warship Commander

Koei, malgré sa diversification récente, reste un spécialiste de stratégie et de simulation historique. Situé pendant la Seconde Guerre mondiale, Warship Commander vous place à la tête d'un escadron de navires de combat. Le souci du détail y frôle la perfection encyclopédique, et les passionnés de belles coques et d'artillerie lourde trouveront l'orgasme en équipant leur bâtiment jusqu'à dans les moindres détails. Viennent ensuite les missions, qui mêlent intimement stratégie (contrôle de la formation, ordres, etc.) et action, et qui bénéficient d'un excellent moteur 3D, efficace tant pour les vues de détail que pour les plans d'ensemble. Sa sortie prochaine aux États-Unis sonne comme une excellente nouvelle pour les amateurs de belle bataille navale.



Éditeur : Koei  
Compréhension de la langue : Indispensable  
Sortie européenne : N.C.

## Fu-Un Shinsengumi

Les créateurs de Bushido Blade et de Kengo étaient sans doute les mieux placés pour nous offrir un jeu de sabre mettant en scène le Shinsengumi, célèbre milice qui vécut les derniers soubresauts de la société



féodale japonaise. Loin d'être un simple jeu d'action, Shinsengumi permet de transformer une simple recrue en un flic d'élite au service de la troupe. Vous pourrez vous entraîner au Dojo, aller voir une geisha pour adoucir les moeurs, et surtout élaborer toute une technique de sabre, en créant et en apprenant un nombre impressionnant de coups. Techniquement et musicalement superbe, Shinsengumi mérite l'attention de tout fan de Chambera qui se respecte.

Éditeur : Genki  
Compréhension de la langue : Indispensable  
Sortie européenne : N.C.

## Plus Plum 2



Plus Plum 2 est l'exemple type de ces petits jeux totalement repompés, mais qu'on aime bien quand même. Concernant la source, Takuyo a quand même fait preuve de bon goût en s'inspirant directement de Puyo Puyo. Cette fois, ce sont des formes géométriques, chacune en deux versions de couleur différente, et qui disparaissent par groupe de trois. Il faut alors jouer avec les permutations de couleur, qui se font au contact de ces blocs, pour déclencher des réactions en chaîne selon le principe bien connu. Forcément efficace. Chaque perso a bien entendu, son attaque spéciale, mais les animations restent dans l'ensemble assez pauvres. La seule caractéristique vraiment marquante de ce mignon petit « puzzle-game » réside dans sa compatibilité Xbox Live, une première pour un jeu du genre.

Éditeur : Takuyo  
Compréhension de la langue : Appréciable  
Sortie européenne : N.C.

## Gyakuten Saiban 3



Gyakuten Saiban 3 vient clore l'ambitieuse saga créée par Capcom en 2001. Le roi de l'arcade et du jeu de casino n'excella pas moins dans le domaine du « simulation game » ou jeu d'aventure textuelle, avec cette incroyable simulation d'avocat. Véritable petit univers où gravitent une multitude de personnages originaux et attachants, Gyakuten Saiban est porté par une écriture et un sens de la dramaturgie hors du commun. Après avoir dûment enquêté et collecté les preuves, vous devrez interroger les témoins à l'audience, confondre les menteurs et dévoiler les preuves nécessaires au rétablissement de la vérité. Grâce à quelques animations judicieuses et à une mise en scène sans faille, Capcom est parvenu à propulser le genre au-delà de ses propres limites et se retire à présent modestement.

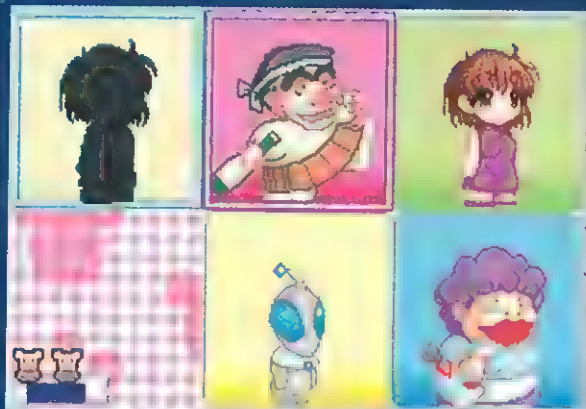


Éditeur : Capcom  
Compréhension de la langue : Indispensable  
Sortie européenne : Jamais

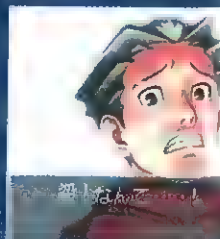
## Wan Wan Meitantei



Wan Wan Meitantei (littéralement « Quoi Quoi Détective ») met donc en scène des chiens détectives. Mais si vous vous attendez à jouer les détectives la truffe au vent, vous avez tout faux. Il faudra passer par l'école des détectives, où vous apprendrez à développer vos facultés tant intellectuelles que physiques en accomplissant des mini-jeux à la Wan Wan. Les épreuves moins nombreuses que dans ce dernier durent un peu plus de quelques secondes, courses, quiz, tests de couleur, puzzles divers et variés, qui paraissent parfois un peu ardu pour le public visé. Malheureusement, vous n'aurez pas le plaisir d'offrir ce jeu à votre petite sœur, à moins, bien sûr, qu'elle ne lise le japonais.



Éditeur : Culture Brain  
Compréhension de la langue : Indispensable  
Sortie européenne : N.C.



Gyakuten Saiban 3



Wan Wan Meitantei

# Le HIT DES JEUX

LE CLASSEMENT OFFICIEL  
DES MEILLEURES VENTES DE JEUX VIDÉO\*

Samedi à 11h45, dimanche à 17h30, mercredi à 11h30 et jeudi à 20h15

EXCLUSIVEMENT

SUR




Classement des meilleures ventes de jeux vidéo en France. Statistiques l'Institut de l'audiovisuel (I.A.V.)

MCM est disponible sur

**noos**  
0.800 10 4 3 3 4  
www.noos.fr

**CANAL**  
0.825 804 804 0 1 9 9  
www.canalsatellite.fr

Autres réseaux câblés  
08.91.67.68.60  
www.solutioncable.org

 lagardère active

# Toutes les sorties du mois passées au crible

Pester contre le manque d'originalité de la majorité des produits de ces dernières années, ça ne nous a pas réellement influencés les habitudes d'achat des consommateurs. Preuves en sont les tableaux des meilleures ventes qui continuent en tête des suites sans réelle innovation basée sur des grosses licences ou des ersatz issus de styles de jeu pleinement éprouvés. Bref, la banalité prime et paie. Ce n'est pas pour rien, l'originalité a quelque peu pris le pas sur le conformisme. Que ce soit dans le traitement inhabituel de certains ou le principe atypique mis en avant par d'autres, ces produits ont pu tirer leur épingle du jeu. Cela change des titres qui se complaisent à se perdre dans les rouages trop bien huilés du marketing... Pour les joueurs qui n'aiment pas sortir du carcan habituel et préfèrent se cantonner à des repères super standardisés, qui ne désirent pas s'évader davantage à travers les jeux vidéo, ils pourront toujours trouver des titres tout ce qu'il y a de plus conventionnel. Efficaces mais sans surprise. Sinon, un petit conseil : passez outre l'austérité ambiante de Deus Ex: Invisible War (complexité du scénario, teintes froides, « non-charisme » de certains persos, animation parfois saccadée...) Devenir un dieu vivant mérite bien des concessions...



Baldur's Gate: Dark Alliance II (PS2, Xbox)	118
Castlevania: Lament of Innocence (PS2)	98
Deus Ex: Invisible War (Xbox)	84
Final Fantasy Crystal Chronicles (GC)	100
Final Fantasy X-2 (PS2)	90
Flipnic (PS2)	117
Forbidden Siren (PS2)	106
James Bond 007 : Quitte ou Double (PS2, Xbox, GC)	94
kill.switch (PS2)	88
Mafia (PS2)	112
NFL Street (PS2)	114
Nightshade (PS2)	116
Resident Evil Code: Veronica X (GC)	110
Roger Lemerre	
La Sélection des Champions 2004 (PS2, Xbox)	119
SOCOM II: U.S. Navy SEALs (PS2)	104
Sphinx et La Malédiction de la Momie (PS2, Xbox, GC)	96

# Top rédac

Rubrique potins par Kachacha, compte rendu de Plumo sur le foot, roman-photo mettant en scène Lum, une rubrique Import plus étoffée où Dirk et Arno parleraient de simulations de raclette ou de jeux de baston entre pingouins, Teckos conteraient les aventures de Zouzette à Vana'diel (FFXI) à travers une B.D. née du coup de crayon trash d'Éric, notre illustrateur... Y a pas de doute, la rédac' est en pleine ébullition, le printemps ayant fait germer des tonnes d'idées dans nos p'tites têtes. Quant à votre serviteur, il ne demande qu'à traiter en profondeur les héroïnes de jeux vidéo tous les mois et sous toutes les coutures... Entre fantasmes et spéculations, le trombi de ce mois-ci laisse entrevoir ce que pourrait être la nouvelle formule de Pad... ou pas !

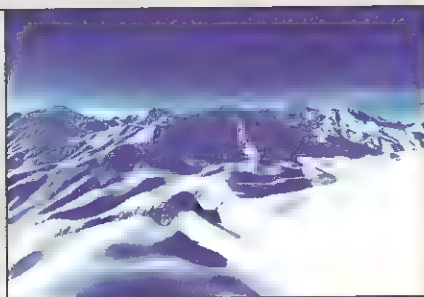
## La notation des tests

Tout juste bon à caler une table.	0	0	À acheter éventuellement, si on aime le genre.
Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !	1	7	Un bon jeu à de nombreux égards.
De très grosses lacunes. Urgé !	2	8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
Une minute de plaisir. Et encore !	3	9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
Pourrait vraiment mieux faire.	4	10	Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.
Un jeu tout juste moyen, sans plus.	5	10	

## La rédac en folie !

### Teckos

Ne les écoutez pas, ils divaguent ! C'est moi le patron (niark niark) et dans le nouveau Pad, on parlera de snowboard. On fera des comparatifs de boots, des reportages sur les monts les plus extrêmes et on vous expliquera comment poser un corcscrew 720 back mute en trois étapes ! Et dans le booklet, il y aura la recette du nem au bouquetin en altitude. Comment ça je suis à côté de la plaque ?... Bon les gars, et si on donnait aussi la parole aux lecteurs ?



Son jeu du mois

### Gollum

Joypad a vieilli. Un peu. Beaucoup. Pourtant, cette feuille de chou, je l'aime. Je lui veux du bien. J'ai envie de la prendre dans mes petits bras, de lui susurrer des mots doux, de lui dire que je vais m'occuper d'elle. Plus de classe, plus d'envie, plus de passion et tellement plus d'émotions. Oui, Joypad chancelle, mais tel le phénix, Joypad va renaître. Et ça, yes, ça va déchirer sévère ! Taco taco !



Son jeu du mois

### Keem

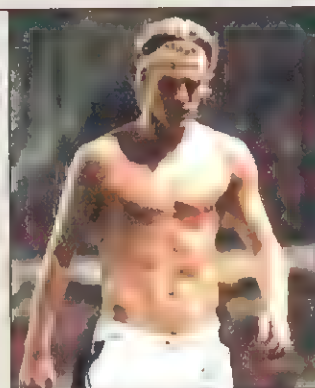
Le Pad nouveau serait rempli de magnifiques galbes polygonés. Se faufilant dans les « fouillages » du mag, les créatures de rêve issues de nos consoles de jeu se manifesteraient quand le lecteur s'y attendrait le moins, le faisant sursauter de plaisir. En fait, Joypad serait le Hustler de la presse spécialisée, rien de moins ! À défaut d'être polygame dans la vie réelle, on aurait donc droit à un harem virtuel. Ouais, ça c'est du concept qui déchire ! Et pour les lectrices ? Bah... euh...



Son jeu du mois

### Karine

Joypad manque de strass, de seins nus, de strings, de ragots bien people et de photos de David Beckham. Je me dévoue donc pour partir à Madrid afin de goûter à la folie des nuits madrilènes, avant de faire un saut à New York. Avec un crochet par Las Vegas pour me marier dans une chapelle bien pourrie avec un clone d'Elvis bedonnant en guise de pasteur. C'est trop bien de vivre comme les beautiful people.

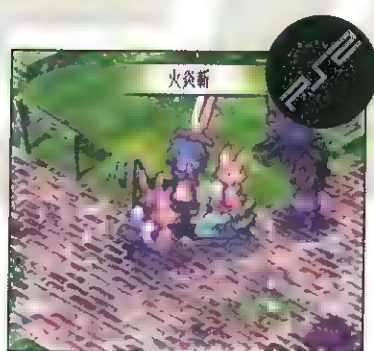


Son jeu du mois

**Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :**



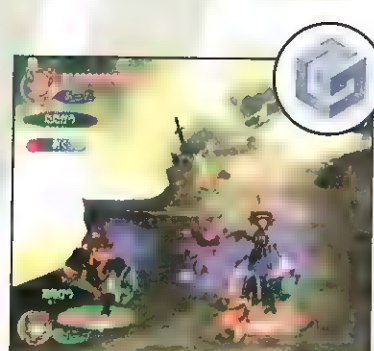
Star Ocean 3: Director's Cut  
PS2)



*Phantom Brave*  
(PS2)



*Deus Ex: Invisible War*  
(Xbox)



Final Fantasy Crystal  
Chronicles (GC)

## TOP 10 DE LA RÉDACT

**(toutes machines et versions confondues)**

Rank	Game	Score	Change	Icon
1	ICO (PS2)	17 pts	+3	=
2	Prince of Persia : Les Sables du Temps (PS2, Xbox, GC)	11 pts	-1	=
3	Virtua Fighter 4 Evolution (PS2)	10 pts	+5	↑
4	Final Fantasy VI (SFC)	9 pts	Nouveau	
5	Forbidden Siren (PS2)	8 pts	Nouveau	
	Beyond Good & Evil (PS2, Xbox, GC)	8 pts	=	
6	Project Gotham Racing 2 (Xbox)	5 pts	+3	↑
7	Shenmue (la série !)	4 pts	-7	↓
8	The Legend of Zelda : The Wind Waker (GC)	3 pts	2	↓
	The Evolution Soccer 3 (PS2)	3 pts	1	↓
9	Project Zero (PS2, Xbox)	2 pts	=	↑
	The King of Fighters (la série !)	2 pts	Nouveau	
	Xenogears (PSone)	2 pts	Nouveau	
10	Metroid Prime 2 (GC)	1 pt	Nouveau	
	Metroid Prime (GC)	1 pt	Nouveau	
	Metroid Prime 3 (GC)	1 pt	Nouveau	
	Metroid Prime 4 (GC)	1 pt	Nouveau	
	Metroid Prime 5 (GC)	1 pt	Nouveau	



*Forbidden Siren (PS2)*

## JOYPAD MÉGASTAR

**Malgré l'actualité des plus chargées et le nombre de jeux très divertissants ce mois-ci, seuls trois titres sont réellement parvenus à emballer la rédaction : Deus Ex: Invisible War (Xbox), Final Fantasy Crystal Chronicles (GC) et Forbidden Siren (PS2). Un Mégastar par console 128 bits, ça l'a fait non ? Quand Joypad prône l'unité et la mixité...**

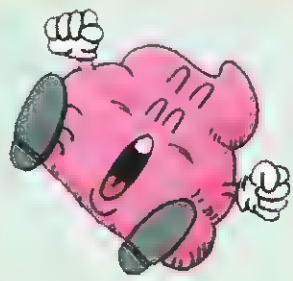


## ON EN RÊVE DÉJÀ

<b>TECKOS</b>	>>>>>>>>>>>>>>>>	Halo 2 (Xbox) et Half-Life 2 (Xbox)
<b>BOLLUM</b>	>>>>>>>>>>>>>>>>	Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2) et Final Fantasy XII (PS2)
<b>EEM</b>	>>>>>>>>>>>>>>>>	Halo 2 (Xbox) et True Fantasy Live Online (Xbox)
<b>ARINE</b>	>>>>>>>>>>>>>>>>	NICO (PS2) et Doom 3 (Xbox)
<b>LUME</b>	>>>>>>>>>>>>>>>>	NICO (PS2) et True Fantasy Live Online (Xbox)
<b>IRK</b>	>>>>>>>>>>>>>>>>	Dragon Quest VIII (PS2) et Final Fantasy XII (PS2)

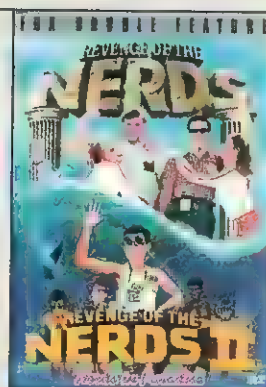
## Plume

D'ici quelque temps, un vent de nouveauté va souffler sur Pad, une refonte totale va s'opérer. Tellement totale que nous ne parlerons plus de jeux vidéo. Je sais, ça fait un choc. En même temps, il faut s'adapter au lectorat. Vous avez mûri, les ami(e)s. Voilà pourquoi nous traiterons uniquement de foot et de sexe dans la partie masculine, puis de shopping et de contraceptifs du côté féminin. Mon premier dossier : plus qu'un mois pour être belle en maillot.

**Son jeu du mois**

## Dirk

Ah, le joli mois de mars...  
Le printemps approche à grands pas, les jeunes filles s'effeuillent et les hormones enlènchent le turbo. Rien à faire, je ne quitterai pas mon lit douillet, pas avant d'avoir vu la saison 3 de *The Shield* et *Revenge of the Nerds*.  
Tiens, on pourrait changer le booklet en programme télé. On y répertorierait toutes mes séries préférées et on l'appellerait *Télé Pad*. Prem' pour l'interview de Katie Holmes !



### Son jeu du mois

Machine  
XboxGenre  
Aventure/Action

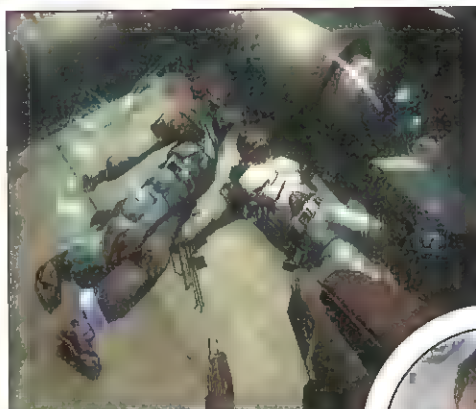
# Deus Ex Invisible War



**Il aura fallu quatre ans pour qu'une suite soit donnée à Deus Ex. Et quelle suite, mes enfants ! Une véritable bombe qui, si elle risque de décevoir les fanatiques du premier épisode, possède tous les atouts pour conquérir avec brio un plus large public.**

**N**'avez-vous pas l'impression d'avoir été berné en l'an 2000 ?

J'entends par là que les voitures volantes, les excursions sur la Lune en famille, la téléportation... tout ce qui devait signifier une véritable avancée technologique, nous n'en avons rien vu. Sauf peut-être un truc, mais personne ne l'avait imaginé, pas même Paco Rabanne. Il s'agissait d'une petite révolution dans le monde du jeu vidéo, un certain Deus Ex sur PC. Ayant atteint le statut de véritable culte en très peu de temps, le bébé de Warren Spector est considéré – à juste titre – comme une étape majeure de l'industrie vidéoludique. Ce FPS cyberpunk teinté d'aventure et de jeu de rôle baignait dans un scénario captivant. Le héros, J.C. Denton, bénéficiait de capacités lui permettant d'appréhender de plusieurs manières des missions données, offrant une liberté totale quant



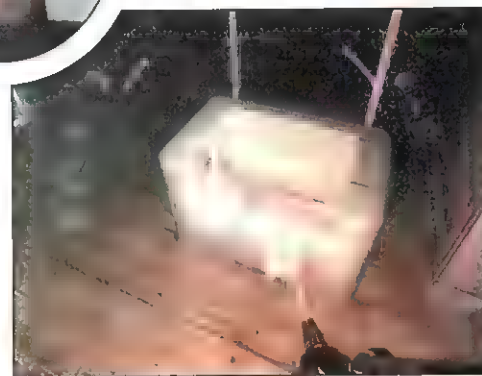
➔ À peine sorti de votre chambre, une personne décède sous vos yeux !

aux choix scénaristiques et aux actions à accomplir. Il se payait en outre le luxe d'une interaction démentielle avec le décor et les PNJ, tout en conservant une crédibilité dingue. Par exemple, vous pouviez éliminer votre supérieur hiérarchique sans problème, la trame s'adaptait. Par le biais de petites touches de RPG, vous étiez amené à faire évoluer technologiquement ce héros cyborg, l'élevant au niveau d'un Steve Austin surboosté. Une expérience marquante. Lui offrir une suite relève de l'ascension de l'Everest car les fans de la première heure ainsi que les derniers convertis (grâce à une bonne version PS2 notamment) ne risquent pas de pardonner le moindre écart par rapport à l'original. Manque de pot, on ne peut pas dire qu'Ion Storm ait voulu la jouer conservateur sur ce nouvel opus. Entre nous, et après l'avoir retourné dans tous les sens, je ne vois pas où est le problème. DEIW est grandiose, et puis c'est tout. Reste à savoir pourquoi.

## Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?

Vous êtes Alex D. Homme, femme, blanc, black, asiatique... votre premier choix n'influera que très peu sur la suite des événements. Vous créez dans l'une des nombreuses écoles Tarsus, celle de Chicago. L'enseigne a pour but l'entraînement d'hu-

➔ Si on vous agresse, les gardes et leurs robots ménagers vous viendront en aide.



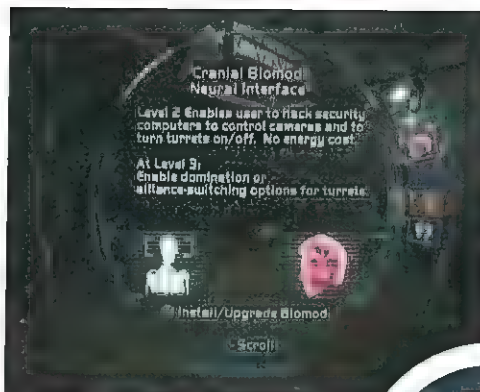
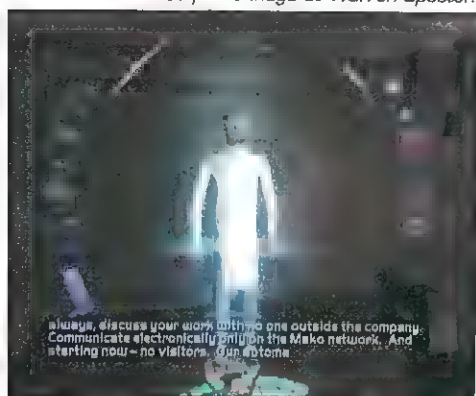
Le multitool, un objet d'avenir qui déverrouille les cadenas et les portes à code !

## fiche technique

Éditeur	Eidos
Développeur	Ion Storm Austin (USA)
Genre	Aventure/Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continués	Sauvegardes
Heures de jeu	15 environ
Spécial	Textes en français
Existe sur	PC

mains surdoués – entendez par là biomodifiés – aux armes et à la nanotechnologie pour les amener à choisir l'une des nombreuses corporations dominant la Terre (voir encadré). Vous vous réveillez à Seattle après que votre ville a été détruite, désintégrée par un fanatique. Un assaut dans vos nouveaux quartiers vous fera prendre conscience que la véritable cible c'est vous, ainsi que les autres élèves surdoués. Fuyant l'école attaquée, vous allez être contacté par plusieurs factions intéressées par

L'holocomm fait office de téléphone du futur. À noter la ressemblance entre ce personnage et Warren Spector.



Attribuer ses biomods demande une réflexion intense, le gaspillage étant difficile à concevoir.

La vision thermique peut vous en apprendre pas mal sur ce que cachent les murs.



os talents et voguer à travers l'Égypte, l'Allemagne et les States pour découvrir ce qui pousse certaines organisations à devenir plus entrepreneurantes quant à l'avenir du monde. Alliances, trahisons, vérités cachées et retour de Denton sont au programme de ce voyage sans retour.

## Homme, femme : mode d'emploi

Le mot qui définit le mieux ce FPS/RPG est « liberté ». Liberté de choisir votre camp. Liberté d'accomplir les missions que vous acceptez selon votre méthode. Liberté de ramasser tous les objets qui aiment et les jeter où vous voulez. Liberté de faire des exercices ou « tudududu ». Vous vous sentirez librement forcé par le jeu dans lequel les notions de bien et de mal volent en éclats, dès lors qu'on ne peut distinguer le vrai du faux et qu'il faudra parfois s'activer avec le diable pour mieux le poignarder dans le dos. Plusieurs organisations vous joindront pour résoudre un problème, vous incitant à le faire



Vous risquez de vous lier d'amitié avec des êtres immémorables les Gris, sortes de Roswell en plus grands.



selon leur procédé. Par exemple, vous devrez retrouver un scientifique préparant un fusil redoutable. On vous demandera soit de tuer le bonhomme avant qu'il ne puisse finir son boulot, de télécharger les données de cette arme après discussion ou bien encore de rapporter les informations après l'avoir zigouillé. C'est à vous de voir qui mérite votre confiance ! De même, les façons de parvenir à un lieu déterminé sont nombreuses et dépendront clairement de votre style. Pour simplifier, nous dirons qu'il existe trois profils basiques pour arriver à ses fins, en réalité bien plus. Première option : le bourrin. Très simple d'accès, le bourrin a tendance à ne pas réfléchir et tire dans le

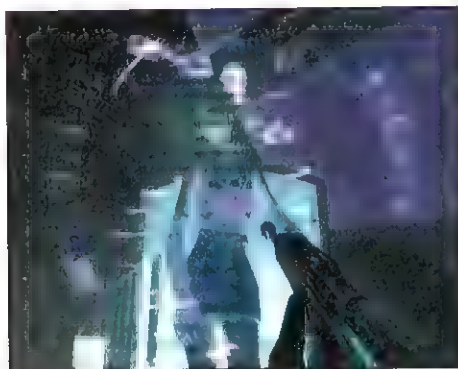


## Une question d'organisation(s)

Les tribulations de J.C. Denton voyaient surtout s'affronter l'UNATCO et la NSF, celles d'Alex D. proposent en plus d'organisations qui en auront après vos services. Voici une liste de celles-ci, ainsi que leurs motivations. La World Trade Organization (WTO) croit au progrès économique et au matérialisme par-dessus tout. Pour eux, la clé d'une société heureuse est la possession. Ils travaillent avec de nombreux gouvernements. L'Ordre, dirigé par Sa Sainteté, se veut le contraire de la WTO, prêchant le bonheur par la nature sans besoin matériel. Les Templiers forment une organisation extrémiste qui aimerait que la technologie appliquée au corps

humain soit totalement éradiquée. Pour eux, celui-ci est sacré. Tarsus est une chaîne d'écoles assurant l'enseignement de personnes nanotechnologiquement modifiées. Les Omar sont des êtres qui n'ont plus rien d'humain suite aux nombreuses modifications qu'ils ont subies. Les ennemis directs des Templiers. Les Illuminati naquirent au XVIII<sup>e</sup> siècle. Cette secte a pour but de ramener la paix en contrôlant tous les gouvernements du monde, par tous les moyens.

# Deus Ex Invisible War

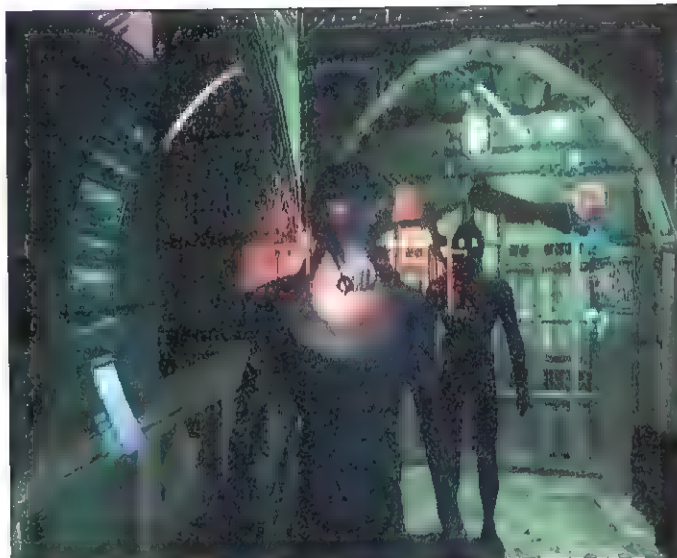


Cette jeune femme aux airs de Britney Spears s'appelle NG. Un hologramme à qui il est bon de se confier...

tas pour ensuite pénétrer la pièce demandée. Une bonne gâchette et de nombreux multitools (sorte de tournevis-décodeur) sont requis. Deuxième option : le ninja. Plus difficile à jouer, il se fond dans le décor, passe par les conduits d'aération et place éventuellement quelques coups par-ci, par-là, histoire de s'assurer qu'il n'y aura plus de gêneurs. Troisième option : l'ingénieur informaticien. Profitant de ses connaissances en informatique, le monsieur usera de tout ce qui possède des circuits imprimés (robots, tourelles, caméras) pour se frayer un chemin. Sachant que l'on se cantonne rarement à un style précis, la variété du gameplay n'en est que plus ébouriffante. Pour parvenir à cette surpuissance, vous devrez customiser votre avatar via des biomods disséminés un peu partout. Adieu les points d'expérience du premier opus. Il s'agira d'améliorer les capacités qui colleront le mieux à votre personnalité. Les possibilités qui s'offrent à vous sont très nombreuses : invisibilité, hacking, vitesse, immunité aux poisons, force accrue, vision à travers les murs, bonds de kangourou, j'en passe et des meilleures, tout cela vous servira à avancer. De même, les armes trouvées pourront être upgradées à souhait par un silencieux ou des munitions explosives. Les missions sont souvent du même acabit (retrouver quelqu'un ou des infos), mais l'aventure principale s'avère haletante, prenante et grisante, tout autant que les sous-quêtes.

## À couper le souffle

Pour scotcher son homme, il aura fallu que l'équipe d'Ion Storm fasse preuve d'un grand soin sur le plan technique. Car autant le dire, la réalisation d'Invisible War a tout d'une grande. En premier



Les Omar ont l'air inquiétants mais il n'en est rien... tant que vous ne les embêtez pas.

**Invisible War** allie  
une **qualité visuelle**  
**indéniable** à un  
**gameplay** étonnant

lieu, des effets lumineux tout simplement exquis. La gestion dynamique de la lumière donne véritablement vie aux décors et à tout ce que vous croisez. Les ombres sont saisissantes de réalisme. Qui plus est, Invisible War arbore de fiers graphismes, fins, détaillés surtout au niveau des visages criants de vérité. Les différents lieux visités bénéficient d'un design magnifique. Les animations se montrent convaincantes. L'ambiance sonore s'en tire plus qu'honorablement, avec des bruitages parfaits, des doublages dans le ton et des musiques discrètes. Tout ceci favorise une immersion totale, dans cette atmosphère futuriste à la Blade Runner. Notons quand même que la physique des corps et objets prête parfois à sourire, du fait qu'ils semblent n'avoir aucun poids. Il ne sera pas rare de renverser une chaise en la bousculant à peine et admirer un cadavre catapulté par vos soins démontrera qu'il tient davantage du pantin désarticulé. L'interface, quant à elle, a été parfaitement pensée pour la Xbox, d'une grande simplicité et d'une esthétique classique qui ne surcharge en aucun cas l'écran.

Votre inventaire est accessible très rapidement, tout comme les renseignements sur le lieu et le menu biomod. Néanmoins, on peut reprocher certaines choses à ce soft. D'abord, d'avoir simplifié la recette du jeu original. Les « munitions » universelles ne représentent pas une idée grandiose, par exemple. Ensuite, c'est tout de même bien court. Une quinzaine d'heures tout au plus. Certains chargements entre des zones d'une ville vous feront patienter vingt secondes, ce qui peut démotiver pour les mini-quêtes. L'I.A. peut également apparaître laxiste par moments. Fixez quelqu'un flingue à la main, jetez-lui un vase à la tête, il ne fera que s'offusquer avec des remarques assez ridicules. Enfin, les cut-scenes sont d'une rigidité frustrante, façon KOTOR. Vous allez me dire : « Cela entache-t-il vraiment le gameplay ? » Pas le moins du monde. Vous pourrez vous abandonner corps et âme à ce nouveau chef-d'œuvre qui, à défaut de devenir une référence comme son aîné, possède tous les stigmates de la réussite incontestée.

Plume

## L'avis de Plume

Après deux épisodes de Deus Ex au point de lui décerner un Megapixel, il est certain que les amateurs du premier épisode se sentiront usés. Pourtant, en s'ouvrant à un plus large public, Deus Ex n'a, selon moi, rien perdu de son ambiance et va que la réalisation dépote... C'est trop bien ! C'est biomodifié !

## L'avis de Keem

Moins enthousiaste que Plume concernant l'aspect visuel du titre, je ne me suis pas moins laissé envoûter par cette aventure enrichissante desservie par un scénario haletant et de nombreux rebondissements. Plonger dans DEIW, c'est avoir la garantie d'un vrai dépaysement ludique.

# Notes

## 17 Technique

Le moteur Havok qui servira pour Half-Life 2 surprend par moments.

## 17 Esthétique

Environnements, personnages, design des robots et des armes... du bon boulot !

## 15 Animation

La console est souvent mise à rude épreuve et la fluidité s'en ressent grandement.

## 16 Manipulabilité

Une ergonomie très clean accessible et un bon contrôle du personnage principal.

## 17 Sons

Voix et bruitages de haute volée, musiques bonnes mais peu présentes.

## 16 Durée de vie

10 heures environ. Mais 4 fins et surtout le plaisir de tenter l'aventure autrement.

## + Plus

Liberté, interactivité, interface, gameplay, réalisation, ambiance, scénario...

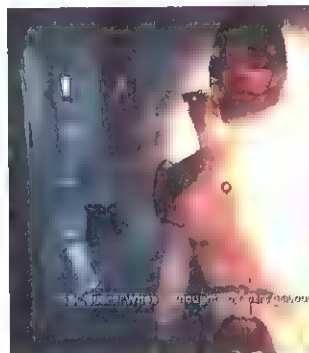
## - Moins

Cut-scenes bif baf. Chargements longs. Manque de « masse » des objets.

## 9/10 Note d'intérêt

## Plus loin...

Ion Storm. Autant nous préparer une autre bombe pour cette année. Thief Deadly Shadow 3, épisode d'une série connue chez nous sous le nom de Dark Project, incarnant le voleur Garrett, vous vous infiltrerez partout parce que c'est votre dada, en vous tapissant dans l'ombre. Autant dire que nous avons hâte de voir ça.



# Xtreme Legends

**DYNASTY WARRIORS 4**

• **Nouveau! Xtreme Mode**

Engagez-vous dans des batailles gérées aléatoirement. Procurez-vous des armes spéciales avec les points gagnés et battez-vous pour survivre!

• **Nouveau! Mode Légende**

Vivez l'aventure extraordinaire des héros légendaires de Dynasty Warriors. Chaque guerrier possède son propre scénario. 42 nouveaux niveaux.

• **Nouveau! Caractéristiques inédites**

11 niveaux d'armes, objets originaux, mode challenge, niveaux débutant à expert, et plus encore.

• **Un Remake!**

Jouez DW4 XL seul ou avec Dynasty Warriors 4 pour en optimiser le contenu.



DISPONIBLE

Machine  
PlayStation 2

Genre  
Action

# kill.switch

Oui, kill.switch fait dans l'action pure et dure, chef ! Oui, ça tire dans tous les sens, chef ! Oui, nous avons débusqué quelques nouveautés intéressantes, chef ! Oui, j'ai été bien surpris, chef ! Oui, je ferai mes 100 pompes, chef ! Oui, je ne suis qu'une moisissure putréfiée, chef ! Oui, chef, j vais me la boucler. Chef, oui, chef !

Le plaisir... quelle bien étonnante et subjective notion. C'était un matin d'hiver. Sur mon bureau traînait nonchalamment kill.switch. Un CD tout ce qu'il y a de plus banal contenant un nouveau jeu d'action militaire sur PS2. Zouper. Soupir et vaguelettes de souvenirs. Je m'en souvenais, c'était en mai. Même que mon premier contact avec ce fameux kill.switch s'était effectué dans une kermesse géante : l'E3. Là, il m'avait tendu son pad, perdu parmi la masse de titres bruyants et pas toujours convaincants. À l'époque, j'y avais joué... hum... allez, 5 minutes ? Peut-être moins même remarquez. Depuis, je dois l'avouer, ma mémoire avait dû être formatée suffisamment de fois pour en gommer toutes réminiscences. Pour moi, kill.switch, c'était un jeu bourrin et limité. Pourtant, aujourd'hui, à l'heure du test, je me rends compte de l'ampleur de mon erreur. J'avais tout faux. Pourquoi ? Tout simplement parce que kill.switch est un jeu vraiment bourrin et limité, certes, mais un jeu diaboliquement accrocheur surtout. Préparez le « marifouet », oui, Namco je me présente devant toi. Oui, j'ai pêché...



➤ Pas bêtes, vos ennemis préfèrent rester à couvert en vous lançant des grenades à l'intérieur de la pièce. Mal barré, Joe...



➤ Les militaires semblent avoir développé un ancestral art de la pose. Fire at will !

## L'heure des révélations !

Commencer une partie de kill.switch procure une étonnante sensation. Comment définir en effet cette délicate impression de découvrir un jeu follement basique ? Graphismes fins, mais loin d'être ultra soignés, ambiance sonore convaincante par ses bruitages, mais crispante par ses musiques technoides et gameplay direct, voire franchement bourrin... Oui, mais voilà, derrière ses atours de jeu arcade mal fagoté, kill.switch propose quelques idées finalement plus judicieuses qu'escompté. La première révélation intervient lorsqu'on prend conscience du caractère « O conceção » de vos adversaires. En effet, rarement jauge de vie ne s'était aussi vite estompée dans un titre soi-disant « arcade ». Du coup, au lieu de bêtement foncer dans le tas et de mordre irrémédiablement la poussière, le joueur



➤ Lorsqu'ils sont balayés par une rafale de fusil mitrailleur, les ennemis volent avec classe.

➤ La difficulté monte en flèche vous obligeant à frapper avec minutie. On est loin de l'infiltration remarquez...



➤ Le niveau du tanker sous la pluie rappelle singulièrement l'ambiance du prologue de MGS2.

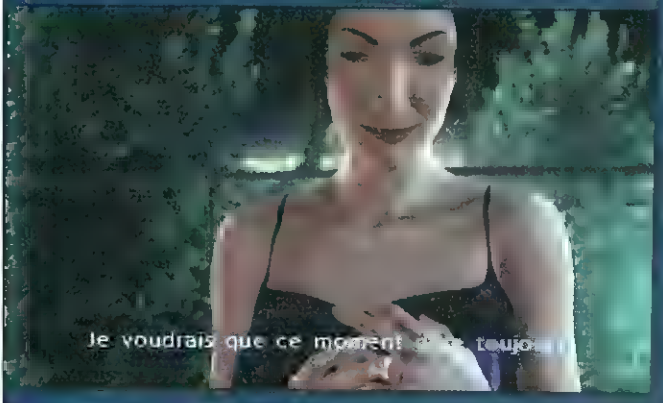
non lobotomisé comprendra qu'il faut se servir du décor pour avancer à couvert. Premier bon point, il est possible de se dissimuler un peu partout. Une simple pression sur la touche L1 fera l'affaire, tandis qu'à l'écran votre Rambo pixelisé se plaquera amoureusement contre un mur, un jerrican, une carcasse de jeep encore flambante... Mieux encore, ce dernier peut, tout en restant à couvert, brandir son arme et tirer en aveugle. Intéressant. D'autant plus que la précision en pâtit et qu'il faudra alors prendre des risques pour montrer sa truffe humide et ainsi concentrer ses tirs. Réaliste dans son approche, mais très nerveux dans la manière de se jouer (ça mitraille dans tous les sens), kill.switch fait très vite monter la tension. Bourrin certes, mais pas crétin !

## fiche technique

Éditeur	Namco
Développeur	Namco (Japon)
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Élevée
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	15
Spécial	Scénario alambiqué
Existe sur	Xbox (aux US)

## Action et réflexion

Aussi étonnant que la vie apparue sur ce pauvre caillou sphérique qu'on appelle la Terre, l'histoire de kill.switch se révèle bien plus complexe que prévu. On navigue en pleine matrice, avec des flash-back déroutants et un scénario mélangeant sans vergogne réalité et jeu vidéo. D'autant plus troublant que, de mystérieux intervenants commentent vos exploits dans le jeu, comme s'il s'agissait des actions d'un simple mortel. Une double lecture plus déstabilisante qu'il n'y paraît.



Je voudrais que ce moment dure toujours.

## L'art de la confrontation

Attention toutefois, n'allez pas non plus prendre la production Namco pour un ersatz de Metal Gear. En effet, si certains niveaux (hum... le nker sous la pluie !) font des références évidentes, le principe reste toutefois singulièrement distinct. Au cours des 15 missions qui composent l'aventure, les objectifs restent donc simples, pour ne pas dire simplistes. Il s'agit donc la plupart du temps de nettoyer intégralement le périmètre, de rallier un point A à un point B, au mieux de placer quelques pains de C4 pour pimenter un peu la sauce. Pourtant, une fois de plus, à cause d'une difficulté vite croissante, chaque mission requiert une vraie concentration. Surtout que l'intelligence artificielle de vos ennemis se révèle plutôt surprenante. En effet, si la plupart des terroristes de l'impossible jouent le rôle de vulgaire chair à canon, les derniers font preuve de belles aptitudes stratégiques. En utilisant la topographie des lieux, ils parviennent souvent à vous prendre par revers, ou à envoyer des hommes faire diversion, pendant qu'une couade part se mettre à couvert. Il devient donc vite essentiel de garder une vision la plus globale des lieux, et de se placer de

## Un bidasse sacrément efficace !



➔ Cet anneau lumineux indique la localisation de vos objectifs. Plus arcade, tu meurs. Aaaah, chuis mort !

manière suffisamment intelligente pour ne pas se faire contourner trop aisément. Facile à dire, mais moins évident à mettre en œuvre lorsque, face à vous, se dresse une tourelle de tir surélevée et une demi-douzaine de terros, la kalachnikov fièrement brandie dans votre direction. Pas de doute, kill.switch parvient habilement à mettre la pression. Mōman... Pour compenser sa difficulté corsée, kill.switch emprunte à Halo son système de régénération. En effet, il est possible de regagner de la vie en s'immobilisant un moment. Pratique, voire essentiel. Le plaisir vient aussi de l'utilisation des 8 armes présentes dans le jeu. En effet, les munitions n'ont rien d'illimité, et il vous faudra jongler entre les grenades, M4 Assault Rifle et autre fusil de Snipe en fonction des situations. Une nouvelle preuve de l'importance conférée à l'aspect tactique. Bien sûr on regrettera que les caméras n'aient pas été mieux gérées (vous aurez à les recadrer constamment), que les ennemis manquent de variété ou encore que la durée de vie se révèle somme toute limitée, mais dans le fond, kill.switch remplit plutôt bien son contrat. Ce dernier était simple : produire un jeu d'action explosif, intense, et prenant. Certes moins captivant qu'un Freedom Fighters, kill.switch devrait donc néanmoins convaincre les amateurs d'expériences militaires sans concession...

Gollum



La guerre, ça fait mal !  
Solitaire face à des dizaines de terroristes, vous allez devoir faire jouer les réflexes.

➔ Petit regret, les angles de caméra demandent des recadrages réguliers, voire permanents. Si, si.

## Notes

### 13 Technique

Une réalisation décente sans être époustouflante. Aucun effet diabolique, pour un moteur bien sobre.

### 14 Esthétique

Des environnements diversifiés et à l'ambiance correcte. Le héros possède un bon style.

### 15 Animation

Votre personnage court comme un daim, mais ses poses défensives ont carrément la classe !

### 13 Manipulabilité

Les sticks analogiques PS2 sont définitivement trop sensibles. On doit aussi souvent recadrer la caméra.

### 14 Sons

Musiques oscillant entre la techno pournie et l'ambiance plus convaincante. Brutages pichus.

### 14 Durée de vie

La durée des 15 missions reste variable, mais on peut s'amuser à revenir nettoyer un stage.

### + Plus

Le gameplay novateur. L'intensité des missions. Le principe simpliste, mais efficace.

### - Moins

Un shoot assez dingiste. Les caméras à recadrer en permanence. La difficulté monte en flèche.

### 1. Note d'intérêt

## Plus loin...

En Europe, à l'image d'I-Ninja le mois dernier, kill.switch ne sera disponible que sur PlayStation 2. Sony et Namco ont dû passer un deal des familles. Dommage pour les possesseurs de Xbox qui étaient en droit d'attendre ce titre, déjà dispo sur la console de Billou aux States.



➔ Tirer en aveugle, voilà la vraie nouveauté de kill.switch. Tout bête, mais jubilatoire.

## L'avis de Gollum

Les joueurs de kill.switch ne meure pas moins de 10 ans. L'action est intense et la difficulté suffisamment élevée pour proposer un challenge intéressant. N'espérez pas découvrir un chef-d'œuvre, mais un titre bien pécunier et très sympathique. Pres tout. C'est l'essentiel, non ?

## L'avis de Teckos

Toute l'efficacité de kill.switch réside dans sa simplicité. Les manipulations sont simples, faciles à maîtriser, laissant par conséquent toute liberté à la résolution du problème posé : un décor et des ennemis à abattre. On ne s'encombre pas de difficultés annexes (quoique la caméra parfois...) pour un plaisir brut, un brin tactique.

Machine  
PlayStation 2Genre  
RPG funky

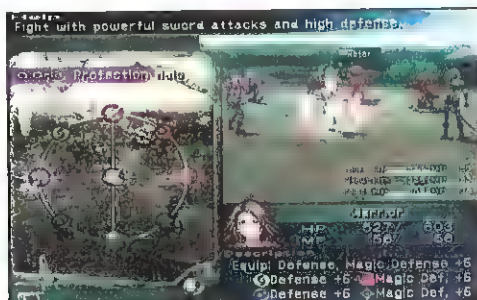
# Final Fantasy X-2

**Musique top funky. Sourires ultra bright. Oui, lorsque Final Fantasy prend des airs de Star Academy, les amoureux de quêtes tourmentées risquent de tituber. En offrant au 10<sup>e</sup> épisode de sa saga mythique une suite 100% poudre aux yeux, Square prend un pari osé. Finis les drames, place aux femm... euh... aux nunuches !**

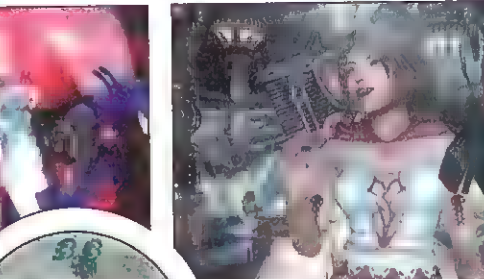
La saison du Nagi permet à Spira de respirer enfin. Deux paisibles années se sont en effet écoulées depuis l'anéantissement de Sin. bercé par un doux soleil, le royaume retrouve donc avec allégresse son ère de paix. Mais pour la belle Yuna, qui dit victoire sur Sin, sous-entend aussi la perte de tous ses pouvoirs comme l'ensemble des Grands Prêtres Invokeurs. Les invocs ? A pu ! Au chômage technique, la belle brune pourrait se la donner grave et jouer les stars à domicile, mais non, la jeune femme reste hantée par un pesant souvenir. Remarquez, il faut comprendre la pauvre choupinette, car depuis qu'il a été happé par ce maudit maelström d'énergie, son beau Tidus lui manque. Trop dure la vie... Jusqu'au jour où cette chipie de Rikku découvre une Sphère contenant le message d'un garçon ressemblant vaguement au blondinet Blitzballeur ! Du coup, trop in love, Yuna décide de tout plaquer sur le champ ! Timide, imprévisible et depuis peu plutôt sexy, oui, la nouvelle Yuna va vous en mettre plein les yeux ! Et encore vous n'avez pas vu ses copines. Pas de doute, les scénaristes ont visionné toutes les dernières sitcom bien neuneu et ont



➔ Quand Spira titube, Final Fantasy X-2 prend des allures de prime de Star Academy ! Well, well, well...



Plus étoffé qu'il n'y paraît, le Dress Up System offre une belle variété à l'aventure. Étonnant, Franck Provost n'est pas de la partie...



➔ Résolument orienté vers un public féminin, ce RPG s'illustre par sa fraîcheur ou son inconsistance, au choix.



➔ Quelques rebondissements à l'eau de rose viendront rythmer les débats. Mais qui est la vraie Yuna ?



➔ A chaque nouvel objectif, ce magnifique écran apparaîtra. Oui, les puristes risqueront l'apoplexie !

## fiche technique

Editeur	Square Enix
Développeur	Square Enix (Japon)
Genre	RPG Funky
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Faible
Continues	Sauvegardes
Nombre de persos jouables	5
Spécial	La suite d'un FF ? Non ? !
Existe sur	Rien d'autre

décidé de créer le trio ultime, symbole du « Girl Powaaa » cher aux Spice Girls ! Que de références. Ainsi, à l'image de tout girl's band qui se respecte, chaque « perso » doit posséder une personnalité propre. Pour épauler Yuna, la fille réservée mais glamour, vous retrouverez donc Rikku et Paine. C'est simple, en deux ans, Rikku est passée de la p'tite fille espiègle à la bonasse cruche à souhait sur laquelle la plupart des personnages du jeu vont fantasmer. Et pourtant, par ses attitudes ultra clichées et ses blagues top *Ok Podium*, cette blondasse attire les baffes comme un ruban à mouches ! Impressionnant. Mais n'oublions pas Paine, la petite nouvelle. Alors qu'elle doit être très sympa dans la vie, cette dernière joue ici le rôle de la gothico de service. En retrait, d'apparence garçon manqué, mal dans sa peau, ne décrochant pas un mot, Paine (rien que le nom et tout est dit) incarne la rebelle au grand cœur. Surtout ne me dites pas que vous ne trouvez pas ça un peu léger pour des héroïnes de RPG Square... Qu'importe, aujourd'hui notre trio de girls dans le vent s'apprête à sillonner le royaume de Spira, non pas pour sauver le monde, mais juste pour retrouver un

beau gosse perdu. Une seule certitude : passez une cinquantaine d'heures avec ces chipies, croyez-moi, ça pousse à l'introspection...

## Bienvenue au Club Med !

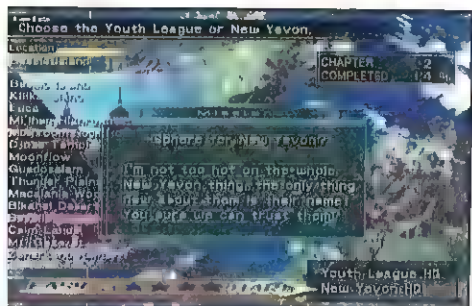
Premier choc, sous ses allures de vaste soap-aventure, Final Fantasy X-2 est découpé en missions. Oui, des missions dans un FF ! Le déroulement se veut donc aussi simpliste que le scénario. Dans votre



➔ De très nombreux mini-jeux viennent dynamiser l'aventure. Ici, une chasse très classe



Rikku dans toute sa blondeur... euh... sa splendeur ! Et si vous la voyiez bouger, au secours !



Dès les premières heures de jeu, vous aurez accès à la carte du monde, vous les joies du tourisme virtuel...

superbe aéronef, vous attendez que le capitaine (qui gène ouvertement sur le postérieur de Yuna) détecte de nouvelles Sphères. Là, bingo, les girls n'en ont plus. Elles gloussent à tout rompre, se potent dans les mains et prennent la pose comme des Drôles de Dames avant de choisir leur destination sur une carte où apparaissent lieux et objets. Une technique qui permet de briser l'aspect ébène de FFX en vous offrant la possibilité de sélectionner l'ordre dans lequel vous effectuerez les missions « missions ». À noter d'ailleurs qu'à partir du second chapitre (l'aventure en compte 5), vous pourrez aller où bon vous semble afin de remplir des objectifs, ou juste pour flâner et faire grimper son XP. Teu, teu, teu, revenons à nos moutons : leur platine. Sur place, vous retrouverez toutes les régions visitées dans FFX (Bevelle, Guadosalam, les ruines de Zanarkand, le Mont Gagazet, les forêts de Macalania, Besaid, etc.). Rien n'a vraiment changé, hormis un ou deux passages alternatifs créés sur l'occasion. Qu'importe, l'exploration reste un plaisir et les missions aux allures de mini-jeu raviver les premières en haut d'une tour, se déguiser

## Légereté ou profondeur ?

Vous connaissez l'histoire du verre à moitié vide, au moins à moitié plein ? Eh bien l'histoire du jeu de la richesse intrinsèque de FFX-2, c'est un peu la même chose. En effet, s'il est possible de finir l'aventure assez rapidement pour un FF (comptez tout de même une bonne vingtaine d'heures), il existe une multitude d'activités. Le jeu existe, il existe 4 fins qui diffèrent selon votre niveau de complétion de l'aventure. Pour cela, vous aurez



le droit entre vagabonder librement en remplissant quelques quêtes annexes, ou bien visiter des lieux bien précis indiqués comme des « hot spots » ou même ainsi avancer le schmilblick. Notez aussi que lorsqu'on finit le jeu, un « New Game + » apparaît en page d'accueil, vous permettant de revivre l'histoire avec votre équipement, vos connaissances en Al-Bhed et vos capacités acquises. Pas mal, c'est rippon.

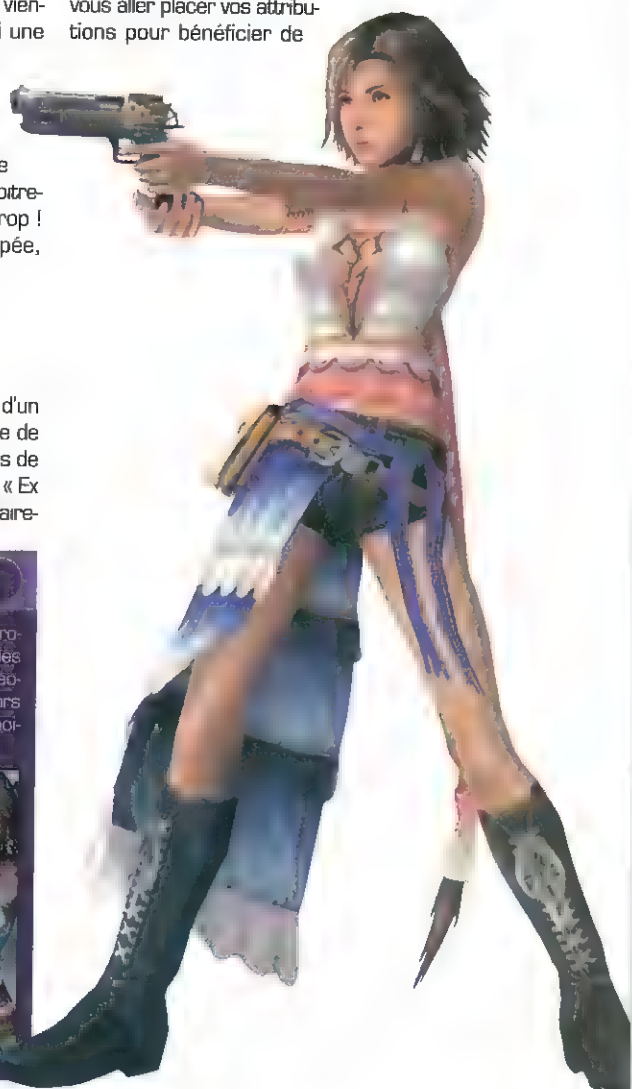


ser pour rentrer chez Leblanc, abattre un nombre donné de créatures en un temps record, etc.) s'enchaînent rapidement. D'ailleurs, la plupart du temps, il s'agit juste de courir d'un point A à un point B (peu distant), tuer le boss qui vous attend bien sagement à la fin du chemin et récupérer la précieuse Sphère. Un joli message « Mission Accomplie » viendra alors créditer votre performance sous les hourras de la foule. Well, well, well. Difficile de savoir quoi penser tant cette pratique détonne dans un Final Fantasy. Dans le fond, FFX-2 se vit plus comme une succession de petits défis pas trop compliqués (les combats n'ont rien d'insurmontable) qu'on viendrait picorer à l'envi dans l'esprit « Tiens, j'ai une heure devant moi, j'avais me faire deux missions ce soir ». Même Paco Rabanne pourrait le prévoir, les puristes risquent d'être clairement déconcertés, mais les néophytes du RPG « à l'ancienne » trouveront peut-être l'approche rafraîchissante... Si tant est que les pitreries des trois écervelées ne les lassent pas trop ! Pour sauver le monde ici, on ne sort pas l'épée, mais on donne des concerts live. Si, si...

## Défilé de mode, collection Square

Mais au-delà de l'ambiance générale, la qualité d'un Final Fantasy se juge sur l'intérêt de son système de combat. Et là, Final Fantasy X-2 surprend une fois de plus. En effet, malgré ses allures d'épisode light, « Ex Two » se paye le luxe de proposer un principe claire-

ment original rappelant même l'époque de FFX et son mode de classe de personnages. Si le cœur de ce système puise sa force dans les « déguisements » (ces transformations remplaçant les traditionnelles Invocations), il possède toutefois une double articulation. Ainsi, il est important de ne pas confondre « Vêtisphère » et « Palette ». En effet, si le premier élément établit votre classe de personnages (Voleur, Chanteur, Mage Blanc, Bretteur, etc.), et donc vos capacités potentielles (un mage utilise la magie, un bretteur une épée, etc.), en revanche le second est une sorte d'échiquier sur lequel vous aller placer vos attributions pour bénéficier de



## Le périple de la frustration

Un beau problème : le problème dans tous les sens. Chaque type de joueur aura une raison valable de se sentir lésé par Final Fantasy X-2. En effet, si l'aventurier a tant apprécié de Final Fantasy X, percevra la délicatesse nostalgique qui émane de cette suite. Yuna évoque souvent le passé, d'anciens personnages font référence à

des passages autobiographiques. En revanche, le sacrosaint dévouement ne sera plus de rigueur (90 % des lieux et ennemis sont ici réutilisés). À l'opposé, le néophyte découvrant Spira sera émerveillé par les décors enchanteurs, mais ne pourra pas comprendre la moitié des allusions de Yuna et ses acolytes. Dommage.



# Final Fantasy X-2

bonus supplémentaires (gain d'attaque, de défense, de magie, etc.). Lors des combats, les déplacements ont aussi sensiblement gagné en nervosité. Les positions sont mouvantes (fini l'alignement) et il est possible d'effectuer des attaques simultanées (les Chain Combos) en respectant un bon timing. L'ensemble se révèle donc bien plus complexe et intéressant qu'il n'y paraît, même s'il faut avouer que la balance de chaque classe de personnages n'est pas toujours très équilibrée. Ainsi, sur la quinzaine de jobs disponibles, certains se révéleront vite dispensables. En tout cas, le message est clair : c'est trop bien de se déguiser !

## Beaucoup de bruit pour rien ?

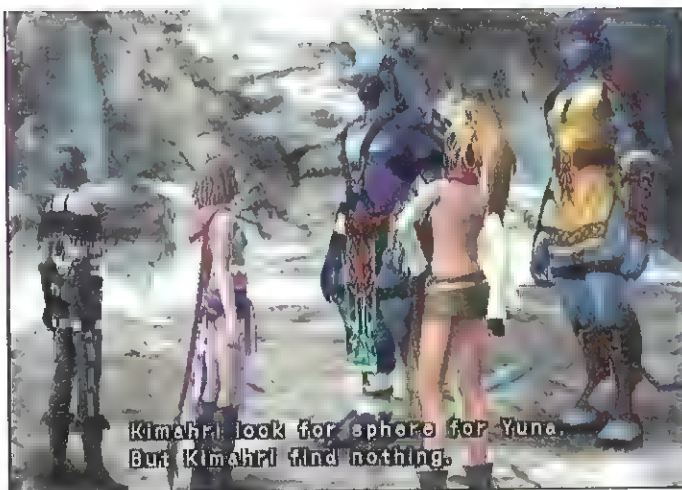
Qu'on aime ou non la nouvelle orientation, ce Final Fantasy X-2 possède un mérite évident, celui d'innover. Une attention louable quelque peu tempérée cependant par des idées pas toujours très bien cadrées. À commencer par l'apparition d'une nouvelle touche d'action permettant à Yuna de franchir les précipices en sautant. Une dimension « jeu de plate-forme » qui, si elle n'a rien de déplacé, se révèle particulièrement mal exploitée. Sauts trop brusques, jouabilité mal réglée... S'il n'y a pas non plus lieu à crier au scandale vu le caractère anecdotique de cet ajout, les développeurs auraient clairement dû opter pour un saut automatique. On remarque-



Si le scénario passe un peu au second plan, les graphistes se sont en tout cas lâchés sur les expressions faciales.

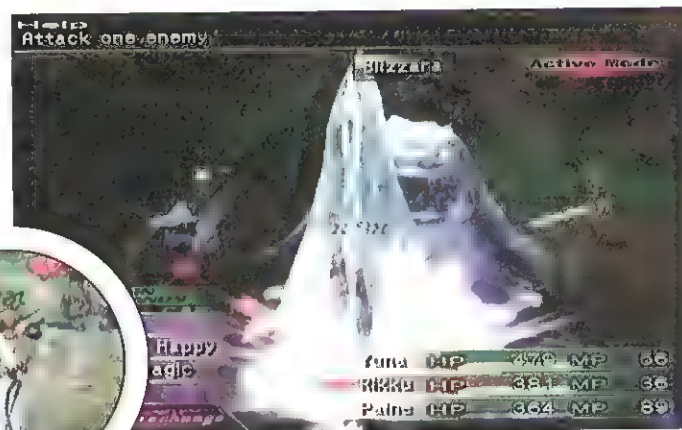


Très nerveux, les combats ont clairement gagné en dynamisme. Un bon point !



Kimahri, Wakka et Lulu effectueront quelques habiles featurings. Notez que la très gothique Lulu est désormais enceinte de Wakka. Too cute...

## Les atours d'un Final Fantasy, le velours de la Star Academy



La possibilité de sillonner la carte est à double tranchant. En effet, vous risquez de tomber sur des ennemis trop puissants pour vous.

ra aussi quelques errements techniques comme une synchro labiale souvent défailante, l'absence de voix en français (le jeu est en anglais sous-titré en français) et une adaptation qui fait de nouveau passer le mode 60 Hz à la trappe. Déplorable. Pourtant, ne nous voilons pas la face, ce FFX-2 ne s'adresse pas directement aux adeptes du RPG, mais plutôt, à l'image de la « nouvelle Yuna », à un public plus féminin soucieux de s'amuser et non de philosopher sur le sort du monde. Commençons par un constat, celui évident voulant que du début jusqu'à la fin de l'aventure, votre équipe ne soit finalement constituée que par les 3 héroïnes de base. Ici, pas la moindre once de virilité, aucun gros mec costaud jouant les machos de service. Même les héros masculins annexes se montrent très androgynes. Ensuite, et c'est bien plus symptomatique, les messages contenus dans le scénario véhiculent des valeurs typiquement féminines. On parle d'émancipation, d'amour, de crise de jalousie, de mode, de confiance en soi... et on croise même Lulu, la sorcière noire de FFX, alors qu'elle est enceinte de Wakka. Bien évidemment, le trio infernal sera tout attendu et en fera des tonnes sur le registre « Aaaaaa, un bébé ?! C'est trop mimi ». Pas de doute, FFX-2 joue la carte de la quête initiatique pour fille. Du coup, pas vraiment mauvaise, mais tellement exubérante et par moments si exaspérante, cette suite décrédibilise sensiblement l'univers finalement recueilli de FFX. Pourtant, en cette période de cruelle disette de RPG, Final Fantasy X-2 a le mérite de proposer une épopée certes déconcertante, mais ô combien rafraîchissante. C'est tirillé entre ces deux sentiments que l'amateur de RPG devra constamment naviguer. Décidément, Yuna, Rikku et Paine sont bel et bien de sacrées Drôles de Dames. Yaataaaa !

Gollum

## L'avis de Gollum

FFX-2 est un jeu de rôle très agréable à jouer. Les combats sont très dynamiques et les graphismes sont très beaux. Le scénario est très intéressant et les personnages sont très attachants. Le jeu est très amusant et très divertissant. C'est un très bon jeu de rôle.

## L'avis d'Arnosan

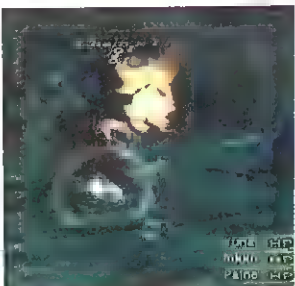
Je ne prendrai pas autant de baguettes. Square Enix nous a donné un FF atypique, une simulation de bonnes copines ! Scandaleux aussi de vouloir vendre de FF light au prix d'un vrai jeu innovant. Sans oublier que ce n'est même pas la version « International » avec tous les bonus ! À peine de quoi se remplir une dent creuse en attendant FFXII.

## Notes

- 15 Technique**  
Le moteur graphique de Final Fantasy X commence à vieillir, mais reste toujours très impressionnant.
- 17 Esthétique**  
Riche et dépaysant, l'univers de Spira invite à la rêverie bucolique. La touche Square fait mouche.
- 14 Animation**  
Des anim's vives lors des combats, mais des mouvements un peu précipités lors des phases d'exploration.
- 18 Maniabilité**  
Malgré des menus à rallonge, la prise en main, intuitive, ne pose aucun problème.
- 14 Sons**  
Bruitage convaincant, mais musiques pop légères. L'absence de Nobuo Uematsu est préjudiciable.
- 17 Durées de vie**  
Si l'aventure principale se révèle moins longue que ses prédécesseurs, comptez près de 80 h pour tout finir !
- + Plus**  
Une suite gorgée d'innovations. Les combats très nerveux. Le retour « déguisé » du système de job.
- Moins**  
Certaines libertés décevantes. Une ambiance fille top muneche. Le scénario digne d'une sitcom.
- 7/10 Note d'intérêt**

## Plus loin...

Ne cherchez plus. Avec près de 2 millions d'exemplaires vendus au Japon, FFX-2 s'est imposé en 2003 comme la plus grosse réussite commerciale sur l'archipel. Un raz-de-marée qui n'épargne pas non plus les États-Unis où le jeu a dépassé le million d'exemplaires écoulés en moins d'un mois. Quand légèreté rime avec rentabilité, il semble inutile de lutter...



Gollum



Le spécialiste de la vente par correspondance d'accessoires jeu vidéo

+ de 600 produits sélectionnés pour tous les joueurs console

ColiPoste en 24/48H chez vous partout en France ! CHRONOPOST



N° produit	quantité	Designation

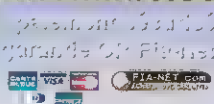
<b>Besoin d'informations sur un produit ?</b> <b>Contactez un de nos conseillers au</b> <b>0 892 700 544</b> <small>(0.35 € / min)</small>	Signature	Frais de port <b>GRATUIT</b>
		Total commande €

Commander, c'est facile !

Vous pouvez passer vos commandes par téléphone, en utilisant le bon de commande ci-dessous ou sur notre site Internet.

[www.ominfo.com](http://www.ominfo.com)

**0 826 626 020**  
(0.15 € / min)



Adressez ce bon de commande accompagné de votre règlement par chèque à  
**OMINFO - BP 207 - 52006 CHAUMONT CEDEX**  
 en précisant vos nom, prénom, adresse et N° de  
 téléphone ou passez commande au  
**0 826 626 020** (0.15 € / min).

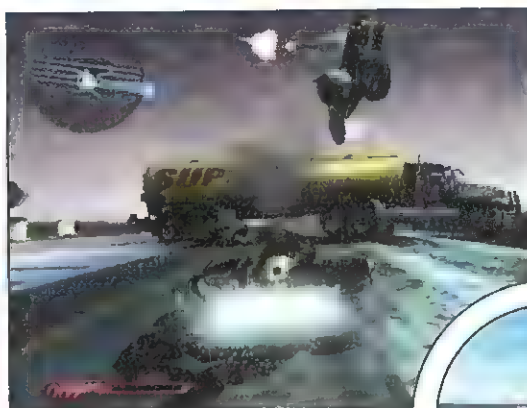


# James Bond 007

## Quitte ou Double

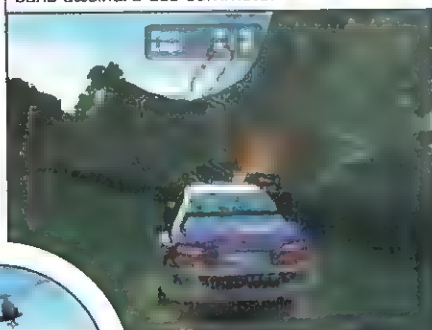
**Pas de 007 dans les salles obscures pour l'hiver, mais une production vidéoludique qui en possède tous les atouts. Action, gadgets, voitures et jolies filles, quand le monde du cinéma fait plus qu'un simple détour sur consoles, ça donne Quitte ou Double.**

« Allô M. ? Oui, c'est James. Bon, je ne vais pas y aller par quatre chemins : j'ai un projet à vous exposer, my dear. Voilà, Nightfire et Espion Pour Cible, ça m'a bien fait marrer les années passées, mais, honnêtement, vous ne trouvez pas que je mérite un peu mieux ? Ce n'est pas que je sois fatigué par les FPS, d'autant que j'éprouve toujours un amour passionné à l'égard de GoldenEye sur N64, seulement j'ai comme qui dirait... envie d'un jeu vu à la troisième personne dans lequel action, infiltration et gadgets auraient la part belle. Mais attendez. J'ai le désir secret de chevaucher une moto, piloter une voiture, plonger en chute libre, conduire un tank ou un hélico et puis de distribuer des atemis aussi... Comment ça tout est déjà prévu ? What ?! Ça s'appelle James Bond 007 : Quitte ou Double ? Le grand méchant serait un ancien du KGB qui, déçu par l'actuelle Russie, envisagerait la conquête du monde en guise de lot de consolation ?! Et le tournage débute dans cinq minutes ?! Damned ! Le temps d'une dernière vodka martini et j'arriiiiive ! » Hop, James enfle son costume et se retrouve propulsé dans une aventure de longue haleine qui pos-



➔ Exemple de « Bond moment », faire glisser sa moto sous un camion.

➔ Le rallye se montre convaincant, sans atteindre des sommets.



sède les caractéristiques de la licence, à commencer par la mise en scène haletante. Comme toujours avant que la trame principale ne soit dévoilée, Bond doit passer par la case « intro spectaculaire » qui nous met dans le bain : ça va péter !

### Rien que pour vos yeux

Si tu ne vas pas au cinéma, c'est le cinéma qui viendra à toi ! EA Games semble être le seul éditeur à pouvoir nous lancer une telle affirmation. Car après des adaptations fidèles du *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson, ayant entraîné une énorme participation des acteurs principaux, voilà qu'ils nous pondent une aventure originale de 007 tout aussi



➔ En se plaquant contre une paroi, on prend le temps d'observer et de viser.

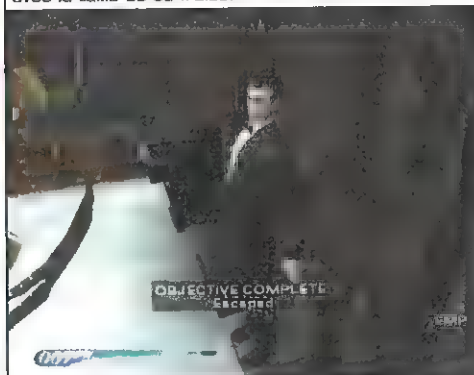


➔ En pleine chute libre, une pause s'impose pour réfléchir au trajet !

### fiche technique

Éditeur	EA Games
Développeur	EA Games (États-Unis)
Genre	Action
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui (49 Kb)
Nbre de missions	28
Spécial	Son THX
Existe sur	GBA

➔ Le dentiste de Jaws a quelques problèmes avec la taille de sa fraise.



prestigieuse qu'une projection. Quitte ou Double implique davantage le toujours fringant Pierce Brosnan et se paie le luxe d'une distribution mirifique. Et je ne parle pas uniquement de doublage ! De grands noms (voir l'encadré) se sont impliqués dans le projet jusqu'à la modélisation, de façon à rendre crédible cette aventure et à lui donner un véritable cachet cinématographique. À la limite, il n'y aurait rien de choquant à ce que le soft soit adapté au ciné ! Tous sont modélisés comme il se doit. Lors des cinématiques, les visages offrent une synchronisation des lèvres bluffante ainsi que des expressions faciales de toute beauté. Le visage de Bond n'est d'ailleurs pas en reste durant une partie, on reconnaît l'homme qui le personifie en un clin d'œil. Ah, mais non ! Ce n'est plus Sean Connery. Techniquement, le jeu vaut son pesant de cacahuètes

## Coupez !

William Dafoe (*Sailor et Lula, Spiderman, Platoon*) joue le grand méchant de cet épisode, Nikolaï Dlaydov. Pas de doute, le rôle lui va comme un gant. Il est aidé dans sa tâche par Katya Nadanova (le sculpteur-top model allemand, Heidi Klum, vu dans le clip *Love Philosophy* de Jamiroquai) et ce bon vieux Jaws (Richard Kiel, l'interprète de l'ours qui n'est donc pas décédé dans *Moonraker*). Côté gen-

ris, nous avons M et Q (Judi Dench et John Cleese) déjà vus dans les derniers films. Ajoutons à cela une assistante au laboratoire de recherche du MI6 (Misaki Itô, mannequin japonais), une James Bond girl nommée Serena St Germaine (Shannon Elizabeth, *American Pie, Scary Movie*) et l'apparition en guest star de la chanteuse Mya, qui interprète la bande originale, et nous obtenons un casting qui arrache !



Shannon Elizabeth.



John Cleese.



William Dafoe.

Les décors sont beaux, certains somptueux et surtout détaillés, malgré un casting plutôt prononcé. Le rendu de l'asphalte lors d'une balade nocturne à l'Aston Martin ou la poursuite de Jaws à moto au crépuscule me rappellent que *Need For Speed Underground* vient de chez Electronic Arts. L'impression de vitesse comprise. Quelques ralentissements se font sentir lorsque l'écran se trouve réellement surchargé en ennemis et explosions. Les caméras posent problème dans les lieux étroits. Cela gêne parfois un gameplay qui, à défaut d'innover, permet toutefois de ne pas sombrer dans la monotonie, via une variété plus ou moins bien gérée.

### Permis de tuer

Parlons du mode solo de James Bond 007 : Quitte ou Double. Composé d'une trentaine de tableaux, certains n'étant que de l'entraînement, il vous opposera, en gros, d'alterner phases pédestres et motorisées. À pied, le héros James usera de tous ses talents pour parvenir au bout de sa mission. Son « sixième sens » se déclenche par une pause, et correspond à un bullet time ultra lent durant lequel on peut analyser le terrain et les ennemis. Les gadgets de Q apportent aussi un soutien considérable. Le pistolet de rappel fait office de grappin. Accroché à celui-ci, vous pourrez étonnamment marcher sur les murs, tout en ayant les mains libres pour nager à tout va. Les petites araignées ou les voiturettes seront d'un grand secours pour rejoindre des endroits inaccessibles ou pêter à la tronche les saillants bien planqués. Pour finir, une combinaison d'invisibilité sera disponible. L'homme trop bien sapé sait aussi se servir d'armes, se plaquer contre un mur, s'agenouiller et se battre à mains nues, non sans rappeler le *Mad To Rights*. Tac, on désarme et hop, on écrase la tête contre un mur. En sus, les séquences à moto, en voiture (avec dégâts visibles), l'auto ou tank se révèlent dans l'ensemble agréables, même si on retient certaines inégalités de qualité et d'intensité. Une prise en main rapide efficace, une difficulté progressive, des objectifs à la portée de tous et tout un dépaysement total : banco ! Pour coller à l'esprit chevaleresque

## Tout ce qui fait le charme du héros de Ian Fleming sur pellicule se retrouve dans James Bond 007 : Quitte ou Double !

de l'espion qui ne meurt jamais, vous devrez, parmi les objectifs d'une mission, concrétiser des « Bond moments », actes héroïques totalement dans la veine de la franchise : cascades, tir sur un lustre pour qu'il écrase les gardes en dessous, massage d'une jeune femme, etc. On s'identifie au bonhomme, quoi ! Pour les modes de jeu à deux, de bons moments vous attendent en coopération, racing (contre la montre) ou scramble (aux points). En vous montrant appliqué, vous débloquentez des personnages et arènes cachées pour le mode battle. Comme un film, ce 007 divertit mais ne laisse pas un souvenir indélébile. Enfin, si ce n'est pas la production du siècle, ça reste varié, explosif et sans temps mort ! Que demander de plus ?

Plume



Le jeu à deux en coopération n'est pas décevant, bien au contraire.

Certaines phases en rappel évoquent les aventures d'un certain Ethan Hunt.



Jaws a bien du mal à changer les ampoules !

## Notes

### 16 Technique

L'aliasing prononcé n'entame pas trop la réalisation léchée du titre.

### 16 Esthétique

Des décors variés et soignés, quel que soit le genre abordé.

### 15 Animation

Une bonne impression de vitesse sur les « courses ».

### 15 Maniabilité

Lorsque la caméra s'en mêle, la visée automatique devient gênante. Sinon, ça baigne.

### 16 Sons

Les thèmes sont excellents dans l'art de rythmer nos exploits.

### 16 Durée de vie

Tout seul, en coop ou en multijoueur, il y a du biscuit.

### + Plus

Du multijoueur classe. Le 7<sup>e</sup> art dans votre console. Super varié.

### - Moins

Problèmes de caméras. Pas toujours soigné. Niveaux inégaux.

### 1 Note d'intérêt

### Plus loin...

Un peu de culture James Bondienne. Saviez-vous que le premier James Bond au cinéma n'était pas Sean Connery ? C'est Peter « Inspecteur Clouseau » Sellers qui fut le 007 initial dans *Casino Royale*. Ce film est le moins connu, et pour cause, c'est une parodie avouée des films d'espionnage, que je vous conseille par ailleurs.



### L'avis de Plume

Une belle classe ce Bond ! Plaisant à regarder, avec un casting de neiges et de brisures, je suis un pervers, l'idée des « Bond moments » et les variantes de gameplay sont enchantées. En revanche, je regrette amèrement que les niveaux ne soient pas aussi réussis. À coup sûr, cela en aurait fait un hit !

### L'avis de Teckos

Ne passons pas à côté des choses simples... Rien à voir avec les saucisses Hertel, c'est juste un constat. Celui qu'à la somme d'éléments simples (et au pognon), l'on peut faire des choses classées. Nul besoin de chercher de la subtilité dans le gameplay, le spectacle offert assure l'attrait du jeu.

# Sphinx et la malédiction de la momie

*Osons la comparaison, soyons fous. Il y a comme un air de Shenmue dans Sphinx, sans atteindre toutefois la perfection du chef-d'œuvre de maître Sega. Et comme un air de Prince of Persia aussi. Comme quoi rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme !*

**L**e hardcore gamer (HCG) est une race en voie de disparition.

Un statut d'espèce protégée devrait lui être accordé. Ainsi, un financement spécial pourrait être alloué à la production de jeux destinés aux HCG. Parce que la pandémie grand public fait de sérieux ravages dans la communauté ludo-numérique. Ouvrir les portes aux néophytes afin de démocratiser la discipline, pourquoi pas. Mais il ne faut pas oublier les nerds de base qui ont sacrifié leur puberté, et leurs économies, dans les salles d'arcade et les consoles



► Une petite balade en bateau vous coûtera quelques scarabées. On peut effectuer autant de trajets que notre bourse nous le permet.



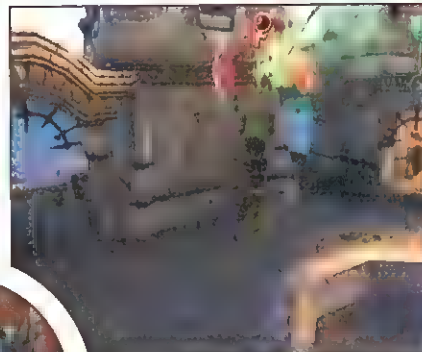
► Les monstres peuvent être capturés et vendus. Il est aussi possible d'en acheter pour reconstituer la collection du musée d'Abydos



en tout genre. Mais je m'empare... Tout ça pour dire que Sphinx est à la croisée des chemins, et tente de concilier deux optiques : celle du grand public et celle des HCG. Risqué.

## Lonely Planet

Associer Sphinx et Shenmue est peut-être un peu fort, je l'avoue. Pourtant, l'odyssée égyptienne procure de similaires sensations de liberté. La comparaison s'arrête là, le jeu d'Eurocom souffrant d'une intrigue monotone à des lieues de l'incroyable épopée de Ryo Hazuki. Jeune homme flirtant avec les divinités locales, Sphinx aurait pu se lancer dans le commerce. Mais son destin était ailleurs. Grand voyageur dans l'âme et habile combattant, c'est à lui qu'on fera appel pour lever la malédiction qui frappe le palais d'Anubis, ou bien celle qui a momifié le jeune prince Toutankhamon. Sphinx ne peut s'en sortir sans l'aide des habitants des cités qu'il traverse. Heliopolis est le paradis du chaland, une ville qui fleurit bon le commerce. On peut y passer



Parmi les nombreux mini-jeux, on retrouve la classique « suis la mélodie et reproduis les couleurs ». Hammer time

## fiche technique

Éditeur THQ  
Développeur Eurocom (C.B.)  
Genre Action/Aventure  
Nombre de joueurs 1  
Niveau de difficulté Aucun  
Difficulté Moyenne  
Continues Sauvegardes  
Nbre d'artefacts Un bon paquet !  
Spécial Rien  
Existe sur GC et PS2

autant de temps que l'on veut, et même y revenir peu que l'on ait suffisamment d'argent pour prendre le bateau. Sphinx acquiert ses compétences au fil de mini-jeux et des défis qui lui sont lancés. Les aller-retours entre Heliopolis et Abydos seront donc fréquents. Passer à côté des trésors de ces cités sera un tort. Leur architecture exprime une vision édulcorée de la grandeur des pharaons, et retranscrit une atmosphère un poil conviviale due notamment à la pr

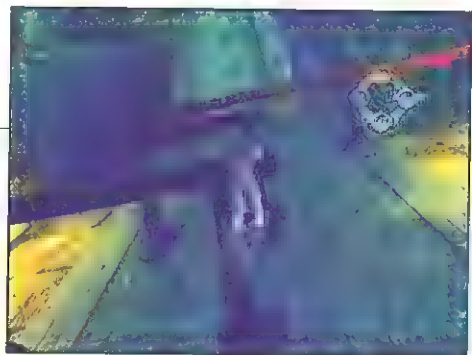


## Sphinx plagie à tour de bras et nous lance une belle poudre aux yeux, séduisante pour les néophytes

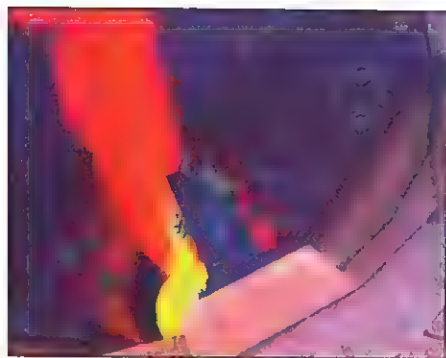
ence sporadique de jongleurs, paysans et autres autochtones. Une mélodie lyrique d'où percent les notes de flûte nous laisse croire à une célébration villageoise. Les personnages ne parlent pas, mais s'expriment par onomatopées. Un détail pas vraiment gênant somme toute. Mais il n'est pas uniquement question de batifoler et de faire son business. Sphinx laisse parfois sa place à la momie, histoire de varier l'aventure.

### Mummy time

outy la momie n'est pas grand, mais il est vaillant. Telle une poupée vaudou, ses tortures peuvent lui étre infligées. Il peut ainsi devenir un excellent conducteur d'électricité ou de feu... Et rien ne le tue puisqu'il est déjà mort. Une idée qui revient régulièrement depuis Voodoo Vince ou Whiplash. Aplati comme ne crêpe, il se faufile entre des barreaux. Ses aptitudes sont aussi nombreuses que variées. Hélas, le gros problème vient des caméras avec des



Les pharaons portaient-ils des culottes ? Difficile à dire avec ces maudites caméras...



La vue peut être orientée manuellement mais pas de manière efficace. Du coup, on avance souvent à l'aveuglette

Comme un petit air de Star Fox Adventures. Il y a beaucoup d'air dans Sphinx. Beaucoup de vide aussi



angles proposés qui sont loin d'être les meilleurs. La progression s'opère souvent à l'aveuglette, que ce soit avec la momie ou avec Sphinx. Difficile également de combiner ou d'alterner rapidement plusieurs actions. Puisque le héros ne peut pas reculer lors des combats, la caméra reste du coup figée et c'est vite la pagaille. Un vrai casse-tête qui allonge de manière négative la durée de vie. Autre aspect réhibitoire : le faible nombre des points de sauvegarde, et donc le Game Over que l'on se prend en pleine tronche et qui nous ramène à la dernière borne Frustrant. Ces problèmes de réalisation entachent le semblant de créativité qui se dégage du jeu. On est parfois bousculé dans notre manière de penser, cherchant à trouver la solution avec de faibles indications. Le genre de comportement depuis longtemps assimilé par les fans de Zelda et consorts. Sphinx a clairement été façonné pour les petites cervelles américaines et européennes. Le titre d'Eurocom n'est pas intuitif mais laisse croire au joueur lambda qu'il est intelligent. L'univers créé autour de la mythologie égyptienne n'est que suggéré et tourné en dérision. Ça part un peu dans tous les sens cette histoire ! Les influences sont là, avec le palais maudit et les mécanismes à la Prince of Persia ou encore des phases de jeux similaires à celles d'un Star Fox. Mais le tout manque cruellement de cohérence. On ne se sent absolument pas concerné par le sort réservé aux protagonistes, la faiblesse du scénario y étant sans doute pour beaucoup. L'impression de platitude qui s'échappe des décors est flagrante et ça manque de vie tout simplement. Sphinx n'est cependant pas dénué d'intérêt. Alternier entre Sphinx et Touty la momie possède un certain charme. Les quêtes secondaires sont plutôt réussies, tout comme la possibilité d'utiliser les monstres. Certains étant explosifs, c'est à nous de les utiliser à bon escient et de les coller contre un obstacle pour le désintégrer... avec toujours les angles morts que la caméra ne gère pas très bien. Un titre qui laisse comme un air de déjà vu.

Karine



## Notes

### 14 Technique

Moteur 3D correct mais sans plus. Caméras réhibitoires.

### 14 Esthétique

Une Égypte où la splendeur n'est que suggérée. Des couleurs parfois discordantes.

### 12 Animation

Fluide mais pas sensationnelle non plus. Le minimum syndical quoi !

### 14 Maniabilité

Les mouvements manquent de précision et de rapidité, surtout pendant les combats

### 12 Sons

Le vide intersideral. Mélodie monotone en fond et sons qui éclatent lors de coups portés. Orde de mélange.

### 16 Durée de vie

On peut passer un temps fou à réaliser les quêtes et défis secondaires. Un bon dosage avec la quête principale

### + Plus

Progression à 2. Liberté de penser. L'Égypte des pharaons

### - Moins

Sphinx, où est ton âme ?

### 6/10 Note d'intérêt

### Plus loin...

On retrouve des effets sonores et visuels identiques à ceux d'Harry Potter et la Chambre des Secrets développé par Eurocom. Sphinx ne possède cependant pas le charisme du jeune Potter et de ses homies from Poudlard.



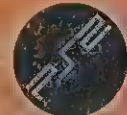
Les bandelettes sèches sont un excellent conducteur d'électricité. L'effet disparaît si on tombe à l'eau. Logique où es-tu ?

### L'avis de Karine

manque d'homogénéité qui trahit la maladresse avec laquelle les développeurs ont subtilisé les idées de titres comptueux. Sphinx n'en reste pas moins une expérience plutôt agréable pour peu que l'on ait un peu de temps libre à lui consacrer.

### L'avis de Teckos

Une association d'idées ne mène pas toujours à un concept plus grand. C'est un peu le constat que l'on peut faire de Sphinx qui, malgré des phases agréables, reste d'une grande platitude. L'univers est amusant, mais encore faut-il avoir envie de l'explorer.

Machine  
**PlayStation 2**Genre  
**Action / Aventure**

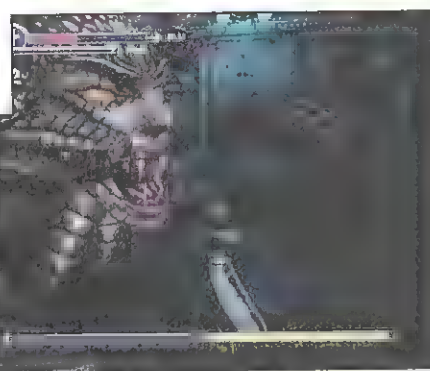
# Castlevania Lament of Innocence

**Castlevania is back ! Condamnée au purgatoire de la Game Boy Advance, suite à deux lourds péchés sur Nintendo 64, la série opère un retour en grâce dans une nouvelle demeure abritant 128 bits. Stupeur : Dracula n'en est pas le maître !**

La généalogie se voit chamboulée. Les origines de la haine viscérale des Belmont envers tout ce qui est à la fois mort et vivant ne sont désormais plus attribuées à Dracula. Sonia (Castlevania Legends, Game Boy) n'est plus la première à avoir voulu en découdre avec les vampires. Alucard et elle (eh oui !) ne sont plus les patriarches d'une longue, interminable, lignée de chasseurs de vampires. Qu'en est-il alors, de la genèse de Castlevania ? L'histoire se situe au temps de la première croisade. Voilà un an que le Baron Léon Belmont, noble chevalier réputé invincible et son meilleur ami, le fin stratège Mathias Cronqvist, sont revenus de la « guerre sainte ». Dieu décida d'infliger à Mathias la mort de sa dulcinée. Terrassé, il resta cloué dans son lit, l'âme déchirée en deux. Des événements terribles commencent à se produire et des forces surnaturelles émergent. La source : un vampire dénommé Walter Bernhard. Selon Mathias, celui-ci retient Sara, la promise de son compagnon d'armes. Léon doit abandonner son titre et sa lame si la bataille qu'il engage présente des intérêts personnels. L'Église l'a décrété ainsi. Armé de son seul courage, il pénètre dans la forêt maudite... Contrairement à la coutume imposée dans les autres épisodes, Léon ne va pas batailler contre goules et zombies sur le chemin qui le mène au château hanté. Il rencontre le mystérieux Rinaldo Gandolfi, installé au pied de l'imposante bâtisse. Désireux de secourir les aventuriers défiant le souverain, il offre à Léon une protection magique ainsi qu'un fouet aux aptitudes étonnantes, qu'un certain Dracula goûtera de nombreuses fois dans le futur... L'homme, qui cache un douloureux passé, apportera toute son aide au cours de l'aventure, vendant potions, reliques et armures au Baron déchu. Il est temps de passer le pont-levis et de découvrir les richesses que recèle Castlevania: Lament of Innocence...



➤ Certains ennemis énormes donneront du fil à retordre... et de sacrés coups !



➤ La Méduse n'aime pas qu'on la traite de monstre pétrifiant !

## Reviens Léon !

Au lieu d'avoir un château complet à explorer, comme le proposait Symphony of the Night, le héros devra se téléporter dans cinq stages. Une fois ceux-ci purifiés, il aura accès au tableau final. Cinq niveaux, cinq ambiances, un seul constat : c'est absolument somptueux. Cette itération en 3D respecte les codes de la série tout en étant émaillée de graphismes admirables. De la pierre taillée à la plus petite toile, des lumineux vitraux aux reflets du marbre, chaque parcelle de décor dégage un parfum sombre, gothique, semblable à celui des illustres ancêtres de la série. On retrouve les thèmes habituels avec le même engouement : une

cathédrale, un théâtre, un laboratoire, un jardin et des égouts. Petite touche de mauvais goût : des flèches disgracieuses désignant un passage. Les morceaux font plus qu'honneur à la saga, malgré une quantité faible (deux thèmes environ par tableau !). Certaines mélodies envoûtent clairement. Le doute quant à une éventuelle infidélité finit de s'estomper avec l'étalage du bestiaire de cet opus, composé des inévitables squelettes, armures animées, hommes-poissons chiens de l'enfer ou encore de l'incontournable dop pelganger en guise de semi-boss. On retrouvera avec joie notre amie la Méduse, le Golem de pierre ou le Succube pour clore le niveau qui leur est alloué. Le caractère design de l'acteur principal a été bien retranscrit, contrairement à la femme qu'il doit sauver. En passant par la case modélisation, un visage d'E.T. s'est greffé sur le sien. L'animation ne souffre d'aucun accroc. Léon claque du fouet comme aucun autre et sa démarche ne prête à aucun commentaire. Néanmoins les programmeurs auraient pu soigner son animatio



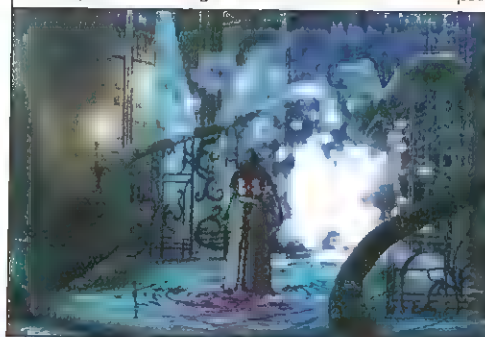
➤ Trois élémentaux seront à vaincre pour récupérer les fouets d'éclair, de feu et de glace

## Fiche technique

Éditeur : Konami  
Développeur : Konami Tokyo (Japon)  
Genre : Action/Aventure  
Nombre de joueurs : 1  
Niveaux de difficulté : 1  
Difficulté : Moyenne  
Continues : Sauvegardes (128 Ko)  
Nombre de niveaux : 5 + stage final  
Spécial : Mode 60 Hz, Dolby Pro Logic II  
Existe sur : Rien d'autre

En bon « **Episode I** », cet opus pose l'univers de **façon touchante**. Malgré les **maladresses**, de l'aura de cette saga se dégage une **magie indéniable**.

➤ Le point de sauvegarde résonne tel un havre de paix.



## Notes

**16** **Technique**  
Des textures riches ainsi que des effets de lumière sympas, mais un léger aliasing.

**17** **Esthétique**  
L'esthétique du château est particulièrement lâchée. Artistiquement réussi.

**15** **Animation**  
Léon se meut très bien, excepté lors de ses combos aériennes un tantinet maladroit.

**15** **Maniabilité**  
La caméra gêne parfois l'action. L'agencement des boutons est excellent.

**17** **Sons**  
Un grand cru Castlevania sur le plan musical. Les doublages en anglais sonnent toutefois mal.

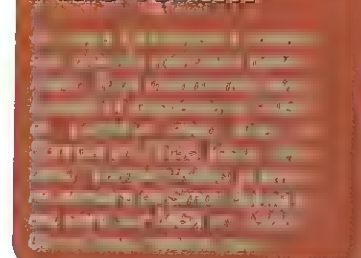
**15** **Durée de vie**  
Prenant mais peut se finir rapidement. Restent les secrets et deux persos jouables cachés.

**+** **Plus**  
Un bon Castlevania en 3D ? La réalisation d'ensemble. L'ambiance.

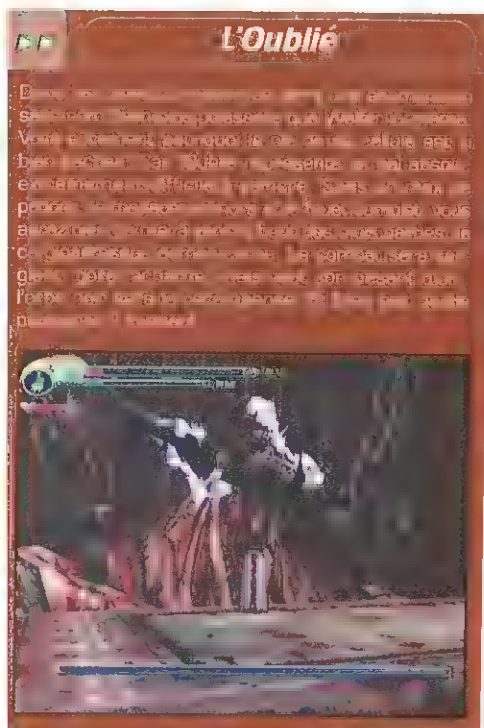
**-** **Moins**  
Trop petit le château... Les cut-scenes molles. Progression horizontale uniquement.

**7.0** **Note d'intérêt**

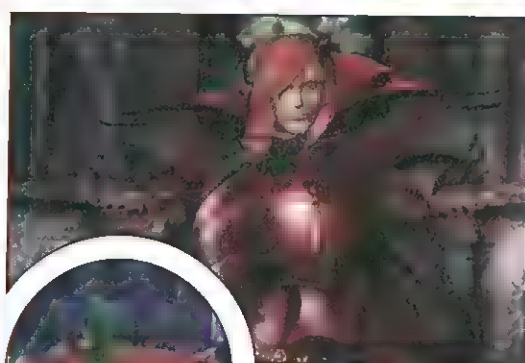
### Plus loin...



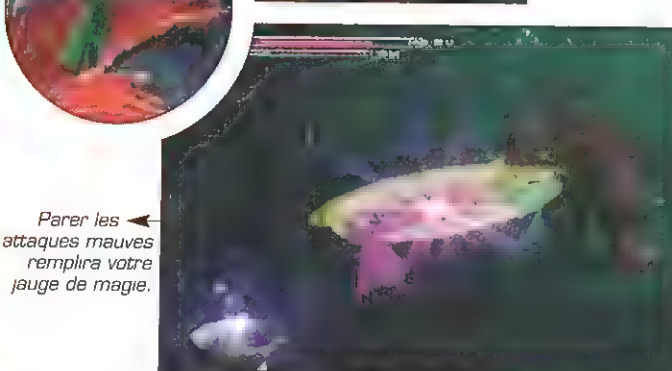
➤ Pour les fans de rollercoaster, voici le grand 8 de la mort !



### L'Oublié



➤ Walter a dû avoir une enfance difficile pour devenir aussi méchant.



➤ Parer les attaques mauves remplira votre jauge de magie.

irs des combos aériennes, étant donné qu'elle est lente à celle au sol : ses pieds sont à plat... n peut aussi parler de la mise en scène des cinématiques, rigide, et des doublages moyens, mais le cœur du jeu se trouve ailleurs, comme la vérité.

### À vos fouets

ement of Innocence était attendu, car avec lui, on lait savoir si un Castlevania pourrait enfin s'adapter x exigences de la 3D, après les deux ratages N64. a réponse est oui, même si quelques qualités ont é amputées. Tout d'abord, le semblant de RPG et plate-forme ont été quasiment bannis. Ici, c'est l'ac-on qui prime. Le combat au fouet se trouve d'abord nté, Léon n'apprenant diverses combos que durant venture, fort heureusement. En s'équipant de liques, il profitera de pouvoirs spéciaux, nécessitant 'il remplisse sa barre de magie en parant les coups éciaux des contrevenants. Pas de points d'XP acquis i combat, mais un personnage qui voit ses caractéristiques grandir après des chocs importants. Le stème de combinaison entre les armes secondaires au bénite, hache...) et les orbes délivrés par les ss offre un nombre agréable de possibilités. Quant a plate-forme, il est dommage qu'il y en ait si peu,

mais vu les problèmes posés par la caméra pour apprécier la profondeur, et les caprices du fouet pour s'agripper lorsque cela est nécessaire, on ne s'en plaint finalement pas. On peut aussi reprocher à Lament of Innocence de faire la part belle aux couloirs jumeaux et de n'offrir que trop peu d'énigmes, de passages secrets et d'items. Mais qu'importe : le soft accroche et gagne ainsi ses lettres de noblesse en polygones. S'il a cédé aux joies du hack'n'slash, à un scénario tiré par les cheveux et une fin à la Soul Reaver (comprenez par là qu'une suite est annoncée), ce Castlevania représente tout de même un divertissement plaisant et l'occasion de comprendre les origines d'un mythe...

Plume

➤ La plate-forme est rarement représentée dans cet opus



### L'avis de Plume

Il est temps de remettre en question la saga, la magie opère sur moi comme un charme grandiose, mais qui va disparaître des Symphonies of the Night, certainement plus ofono et réhe.

### L'avis de Karine

Les tempêtes de Castlevania ont été très bien, mais pas pour la grande peur, mais par la moyenne ou un dire. L'ambiance est là avec une action et des combos qui prennent le dessus sur le côté RPG et la plate-forme. La suite devrait être mieux, non ?

# Final Fantasy Crystal Chronicles



**FFCC avait déjà bien occupé tout mon mois d'août 2003 en version japonaise. Après plus d'une cinquantaine d'heures de jeu, on remet le couvert, et cette fois dans la langue de Monsieur Poquelin !**

**T**out d'abord, on ne peut se féliciter de la relative rapidité avec laquelle FFCC sort dans notre verte contrée. Comme quoi, quand on veut... Cependant, petite mise en garde. Nous n'avons pu disposer de la V.F. de FFCC que pendant quelques heures. Ne vous étonnez donc pas de voir quelques screens issus de la version japonaise. Voilà, cela étant dit, en route pour l'aventure ! Plantons brièvement le décor. Tout se passait plutôt bien jusqu'au jour où l'énergie servant à alimenter les cristaux protégeant d'un gaz mortel s'amenuisa dramatiquement.

Pour survivre, il devint essentiel d'alimenter ces précieux cristaux avec de la myrrhe. FFCC vous fera partager les aventures d'une caravane, une expédition ayant pour but de trouver, récupérer et rapporter au village cette précieuse myrrhe, indispensable à la survie de tous. L'aventure commence par la création de

vos personnages. Vous pourrez choisir le sexe de votre perso, sa race (Clavat, Lilty, Yuke ou Selkie) et le métier de vos parents (le jeu y fera allusion plus tard). Une fois toutes ces données déterminées, vous voici lâché dans la nature avec votre « crystal cage », réceptacle servant non seulement à vous protéger du gaz mortel à l'extérieur des villages, mais aussi à récupérer la myrrhe tant convoitée.

## Final Fantasy différemment

Le jeu est compartimenté en années. Lorsque vous avez trouvé trois rations de myrrhe, l'année est finie et vous rentrez au village, histoire de faire un peu la fête avant de repartir pour une nouvelle année.

Au fil des ans, vous pourrez explorer de nouveaux horizons, prendre le bateau... La carte de FFCC est découpée en plusieurs zones, des forêts où sévissent des courants de miasme faisant office de frontières. Pour pouvoir passer ces barrières invisibles, il faut s'assurer que l'élément de votre « crystal cage » et que celui de la forêt soient similaires. De plus, chaque année, les courants de miasme changent. Impossible donc d'aller où bon vous semble les premières années puisque vous n'aurez pas accès aux bons éléments pour vous balader tranquillement. N'oubliez pas de jeter un œil sur l'emplacement des éléments au début de chaque nouvelle année. Maintenant que vous savez comment se déroulent les opérations, examinons d'un peu plus

**ARNOSAN**, fils d'un marchand, est envoyé par son père Elgove, sa mère Ardane, son frère aîné Sébastien et sa sœur cadette Tessado.

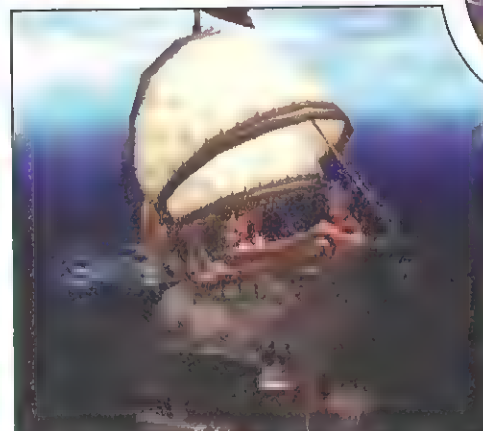
Retenez bien les noms des différents membres de votre famille. C'est qu'ils vont vous envoyer du courrier les bougres !



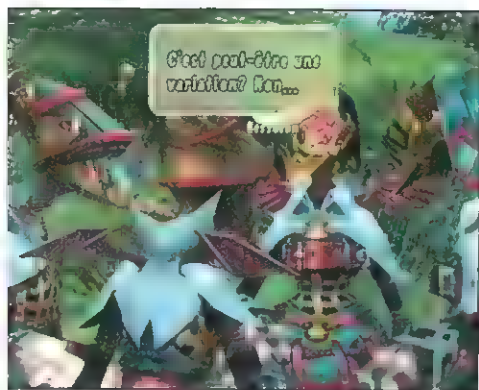
Tout comme dans FFXI, la poste est assurée par les Mogs. Ce n'est pas la seule référence à FFXI, puisque Steelskin fera aussi une apparition.

## fiche technique

Éditeur : Square Enix  
Développeur : Game Designer Studio (Japon)  
Genre : Aventure communicative  
Nombre de joueurs : 1 à 4 simultanément  
Niveaux de difficulté : Aucun  
Difficulté : Moyenne  
Continues : Sauvegardes (3 blocs)  
Nombre de Mogs : Plus d'une vingtaine  
Special : GBA indispensable en multijoueur  
Existe sur : Rien d'autre

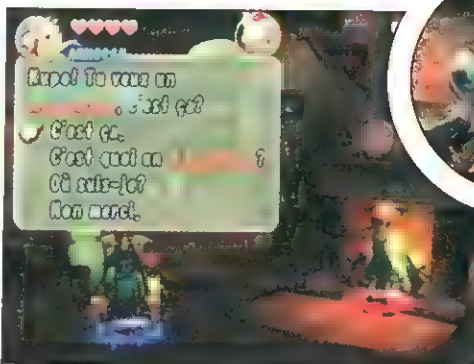


À la fin de chaque mission, vous pourrez récupérer un des trophées que vous avez trouvés lors de vos pérégrinations. Choisissez le bon et privilégiez les contenants de cœur.



→ De nombreuses cut-scenes viendront pimenter vos voyages. Attention cependant car vous ne ferez pas que de bonnes rencontres. Prenez garde aux bandits de grands chemins !

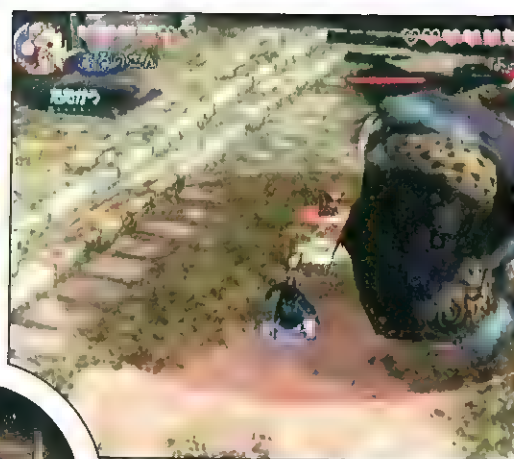
Ères le système de jeu. Événement exceptionnel dans un FF, les combats se déroulent en temps réel sur la carte, à la manière d'un Zelda par exemple. Une pression répétée et bien rythmée sur le bouton Action vous permettra même d'effectuer des rin-enchaînements. Les boutons « L » et « R » vous serviront à changer le type d'action. Par défaut, vous attaquerez avec votre arme, mais vous pourrez aussi utiliser vos sorts, des objets... Cependant, le nombre d'actions que vous pourrez effectuer est limité, et il faudra attribuer un « slot », ou emplacement, à l'action que vous désirez effectuer. L'aventure commence avec quatre emplacements (vous pourrez bien sûr faire un tour dans les options pour les changer en cours d'expédition). Cette limitation ne posera pas de problème aux guerriers mais plutôt aux magiciens (les Yuke). Vaut-il mieux lancer des sorts de soin sous la main ou des magies à feu pour attaquer ? Optez pour la technique qui vous convient le mieux. À noter aussi qu'il n'existe pas de points de magie, et que tous les sorts peuvent être exécutés un nombre illimité de fois (moyennant quelques petites secondes d'invocation). Plusieurs, chaque joueur se verra attribuer une couleur. Déplacez l'anneau correspondant à votre couleur pour déterminer celui qui va en prendre plein la tronche (voire un de vos collègues qui attend désespérément que vous le soigniez). En combinant ces anneaux (les target rings), vous pourrez créer des combos de folie ! Toutefois, un timing précis d'une horloge suisse est indispensable pour réaliser ces dernières.



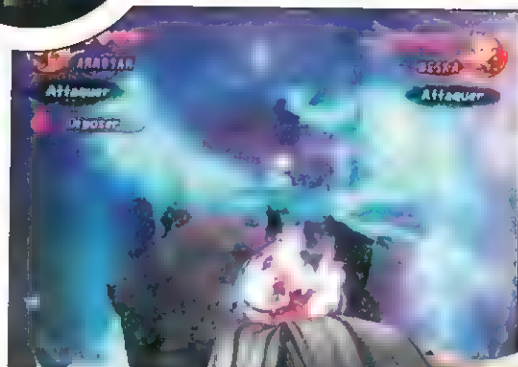
→ Collectionnez un maximum de Magimbres et trouvez toutes les cachettes de ces sympathiques bestioles : hybrides de taupes et de chauves-souris.

### Un pour tous et tous pour un !

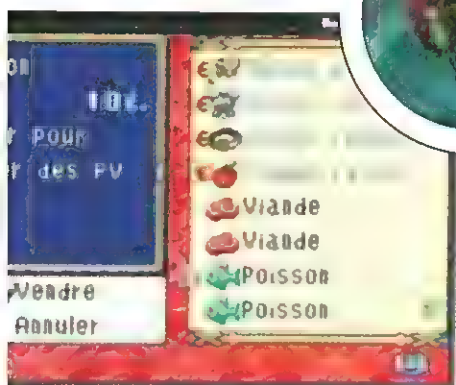
Et c'est vraiment là que FFCC prend toute son ampleur. Pour survivre, il faut communiquer de vive voix avec les autres joueurs ! Que cela soit pour attaquer, synchroniser une attaque, demander de la vie... Vous serez en discussion permanente avec vos camarades de jeu. Mais ce n'est pas tout ! Chaque joueur disposera, sur l'écran de sa GBA, d'une information différente. L'un pourra voir la carte, un autre l'emplacement des monstres, un autre l'emplacement des trésors et le dernier pourra voir les statistiques des monstres ! Pour ne rien gâcher, ces informations seront réparties aléatoirement entre les joueurs et changeront en plein milieu d'un niveau. Dans les villages, chaque joueur accèdera via l'écran de sa GBA à sa



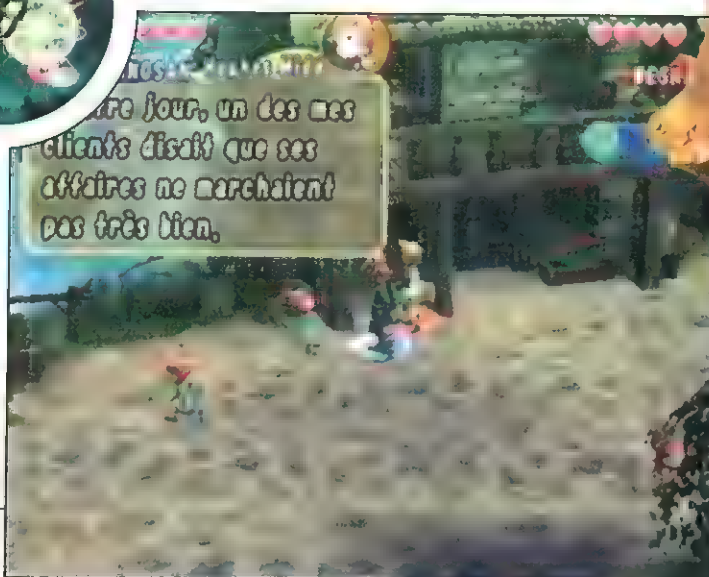
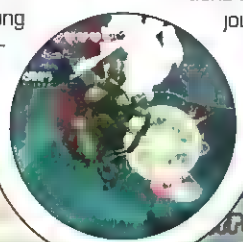
→ Cet ogre a un appétit très conséquent. Avant de pouvoir l'affronter, il faudra se débarrasser de tous les Tonberi qui s'occupent de lui faire la cuisine !



→ Voici un courant de miasme. Si votre « crystal cage » a le bon élémentaire, tout devrait bien se passer. Sinon, retour à la case départ.



→ Apprenez à connaître les aliments préférés de votre protégé. Plus il aime l'aliment en question, plus il récupérera de points de vie en l'absorbant.



→ Dans les villages, chaque joueur pourra librement parler à chaque badaud, ou encore avoir sa boutique personnalisée sur l'écran de sa GBA. Pas besoin de faire la queue pour être servi.



# Final Fantasy Crystal Chronicles

boutique personnalisée, pourra consulter son courrier perso à la fin d'une mission... Enfin, l'utilisation d'un link ACTIF entre la GC et la GBA est possible. Voilà qui justifierait presque à elle seule l'achat du jeu, tellement l'idée est bonne et originale. Cependant, il FAUT une GBA par joueur pour jouer à plusieurs, vous voilà prévenu !

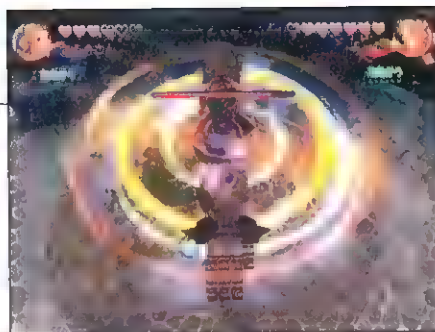
Si vous jouez seul, la donne change quelque peu. Tout d'abord, vous serez obligé de jouer avec le pad GC en guise de manette (vous pourrez utiliser une GBA en complément et accéder à l'une des quatre sources d'informations du mode multijoueur). Heureusement, un Moogles viendra vous prêter main-forte. Le plus intéressant étant de lui faire porter la « crystal cage » et essayer de dérouter les adversaires au maximum en les prenant de vitesse. Petite astuce, selon la couleur dont vous repeignez votre Mog, les infos qui apparaîtront sur la GBA seront différentes. Autre petit délire toujours en rapport avec les Mogs, il faudra trouver où se cachent ces satanées bestioles et collectionner les Mogtimbres. Ces derniers vous permettront de faire joujou sur votre GBA avec un clone d'un très lointain parent de Mario Kart (jouable à partir de deux jusqu'à quatre).

## Rien à redire, ou presque

La réalisation de FFCC est à tomber par terre. Cela faisait longtemps que mes yeux, fatigués par les scintillements des FF sur PS2, ne s'étaient



Ce golem ne vous posera pas trop de problèmes. Le secret de la réussite ? Placez-vous juste en face de lui pour éviter ses « fulguro poings », avant de l'attaquer.

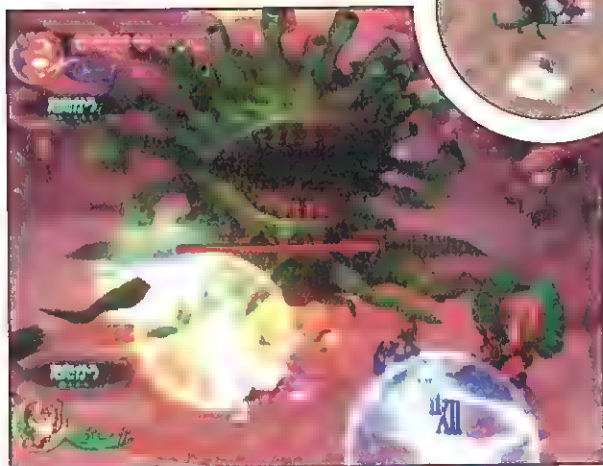


## FFCC est une expérience sans précédent sur le cube, offrant enfin une exploitation intelligente de la liaison GC/GBA !

pas reposés. FFCC est une véritable tuerie graphique. L'eau, la modélisation des personnages et des différents boss, les environnements, les nombreuses cut-scenes... Tout est prétexte à l'émerveillement. Les musiques accompagnent bien l'aventure et les différentes sonorités collent parfaitement à l'ambiance. La V.F., que nous n'avons pas eu le temps d'examiner en profondeur (à cause de conditions de test spartiates inhérentes à Nintendo), était très agréable à lire et ne souffrait à première vue d'aucun défaut majeur. On regrettera juste deux choses : la chanson d'intro avec des voix US (au secours) et le nom des magies. FF est en effet une des rares séries à posséder ses propres termes pour désigner les magies. Si vous dites « faire » à un Japonais, il comprendra de suite que vous parlez d'un sort de niveau 2 de l'élémentaire feu. Et ici, on se retrouve avec les casseroles de FFVIII, j'ai nommé « Brasier » et consorts. Il serait peut-être temps de faire comme tout le monde et de profiter du vocabulaire dédié à FF ! Ainsi, même si ce FF n'en a que le nom, il n'en resta pas moins une expérience sympathique sur le cube.

Seul, le jeu devient vite lassant et très répétitif. Si vous avez au moins un pote et une GBA chacun, courez l'acheter, vous serez surpris, mais pas déçu, c'est certain !

Arnosan



Une bonne tactique est la base de tout. Envoyez les combattants en première ligne pendant que les magiciens plus en retrait remettent de la vie à tout le monde. Avec un peu de patience, cette technique portera ses fruits.



Essayez différentes combinaisons de magie sur ce dragon très agressif, qui n'arrêtera pas de vous envoyer des myriades de sbires.

## L'avis d'Arnosan

## L'avis de Dirk

FFCC est avant tout une expérience graphique qui mérite de faire partie de votre collection. Des graphismes splendides, des musiques souvent superbes, pas une faute de goût dans le monde. Comparé à un Sekken 2 ou 3, l'action est trop répétitive et le scénario un peu léger, ce qui le destine à terme à des soirées animées entre potes, bien espacées.

## Notes

**16 Technique**  
Rien à redire, aucun bug majeur n'est venu nous perturber.

**17 Esthétique**  
Les différents décors sont splendides. La ville des Yuke avec les chutes d'eau est une tuerie !

**15 Animation**  
D'exceptionnels ralentissements devant des boss énormes mais rien de vraiment préjudiciable

**14 Maniabilité**  
C'est parfois un peu l'anarchie mais on s'y retrouve vite avec un peu d'entraînement.

**15 Sons**  
Les différentes musiques et bruitages collent parfaitement à l'ambiance. R.A.S.

**14 Durée de vie**  
Seul, vous vous ennuyerez vite, mais à plusieurs c'est du pur bonheur pendant plusieurs dizaines d'heures

**+ Plus**  
Link actif GBA/GC  
Graphismes somptueux.

**- Moins**  
Jeu répétitif seul  
GBA obligatoire en multi, avec autant de câbles de liaison.

## Notes d'Intérêt

**6** Seul  
**8** A plusieurs

## Plus loin...

Vous l'aurez compris ce FF tient plus du Secret of Mana que d'un véritable FF. Pour la petite histoire, la fameuse myrrhe s'appelait eau de Mana pendant le développement du jeu, mais Kouichi Ishii, le père de Mana, l'a fait enlever in extremis.



offre disponible le 11 mars



Nintendo

FINAL FANTASY  
CRYSTAL CHRONICLES

69.99€ TTC

UN CABLE  
NINTENDO



Game Designers  
SQUARE ENIX

PAL

Final Fantasy Crystal Chronicles

Cable Link

Carte Memoire Game Cube  
16 megas Koo Interactive



Armez-vous en Hits chez OteraGame !

Artiste officiel de vos longues soirées d'hiver

Le Temple du Jeu Vidéo

OteraGame

OteraGame Beauvais - 60  
C Du Franc Marché  
000 Beauvais  
Telephone : 03 44 11 48 10

OteraGame Paris 18ème - 75  
3, rue Damrémont  
018 Paris  
Telephone : 01 46 06.10 50

OteraGame Amiens - 80  
ace de l'Hôtel de Ville  
000 Amiens  
Telephone : 03 22 71 00 24

OteraGame Montdidier - 80  
rue Albert 1er  
500 Montdidier  
Telephone : 03.22 78 13 91

W. OteraGame.fr

Le 11 Mars 2004, l'offre sera disponible chez tous les détaillants agréés par Nintendo en France. Les stocks sont limités.

Machine  
PlayStation 2

Genre  
Action/Tactique

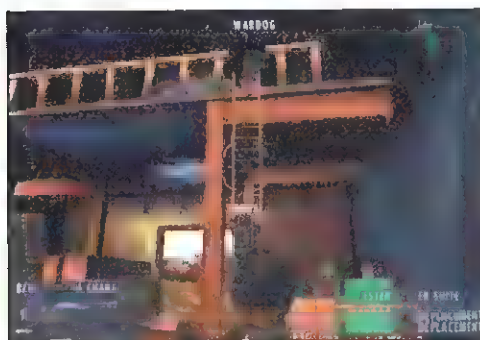


# SOCOM II

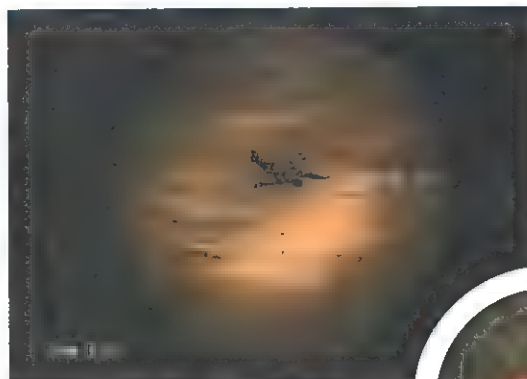
## U.S. Navy SEALs

**Messenger du online sur PS2, l'excellent éclaireur SOCOM fit ses premières armes sur la machine, pourvu du head-set. C'est toujours équipé de la sorte qu'il revient adroitement recruter des hommes. Preuve en est cette lettre adressée au dirigeant de notre pays écrite par un gars réformé et prêt à s'engager.**

**M**onsieur le Président, je vous écris une lettre que vous lirez peut-être si vous avez le temps. Je viens de recevoir mes papiers militaires. Malgré la réforme, je veux absolument faire la guerre. Depuis ma plus tendre enfance, ma famille m'a toujours inculqué la notion de pacifisme, m'a écarté des mouvements bellicistes. Je prends conscience aujourd'hui que mes chers parents avaient tort car telle n'est pas ma voie. Celle que j'ai choisie sera ponctuée de sensations fortes, d'instantanés de tous les dangers. Mon cœur battra la chamade à chacune de mes actions. Chacune de mes décisions aura une répercussion directe sur ma vie, sur celle de mes hommes. Ces moments extrêmes me donnent enfin l'occasion de me rendre utile. Moi qui ai toujours été un bon à rien. Pourquoi un tel déclin me demanderez-vous ? C'est en recevant un prospectus m'invitant à essayer le programme de simulation SOCOM II que tout commença. À dire vrai, je n'étais pas réellement emballé à l'idée de devenir le cobaye d'expériences militaires, aussi virtuelles soient-elles.



➔ Se couvrir mutuellement, protéger les arrières, quelle jolie preuve d'amour. C'est un jeu pour nous, les hommes !



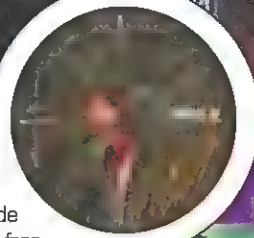
➔ La mort surprend et frappe le badaud au moment où il s'y attend le moins. De la jubilation procurée par le snipe...

Mais c'est l'impulsion de mes amis, avides de connaissances, qui me poussera finalement à franchir le pas. Arrivés à l'institut Zipper Interactive, nous fûmes reçus par de charmantes hôtesse qui nous tendirent un questionnaire à chacun. Celui-ci rempli, ce fut au tour de la salle de simulation de nous tendre les bras...

### I saw the sign !

Casque et micro vissés sur la tête, nous eûmes droit à un didacticiel récapitulant les commandes principales. Déplacements via le stick gauche, rotations de la tête grâce à celui de droite, tirs par le biais d'une gâchette et changement d'équipement avec l'autre... Rien de bien nouveau, je connaissais déjà ce genre de configuration en pratiquant assidûment les FPS sur ma console de jeu. Par hasard, je pressai la touche Rond pour voir et quel ne fut pas mon étonnement de tomber sur une énorme liste d'ordres en tout genre ! On m'expliqua alors que je ne serais pas seul sur le terrain et que des hommes surentraînés m'accompagneraient. Cependant, afin qu'ils m'assistent de la meilleure manière possible, il me fallait leur donner des directives selon la situation. Couvrir une zone, lancer une grenade aveuglante avant d'investir une pièce inconnue, camper sur leur position, me couvrir... Tout cela était possible grâce à ce bouton magique. Je remarquai aussi que diriger mes hommes avec le micro était possible. « La reconnaissance vocale est gérée ? Ouah, la technologie progresse si vite ! », m'empressai-je de m'exclamer avec entrain. On me

➔ Savoir se placer en hauteur offre d'indéniables avantages. Sachez placer vos hommes aux endroits stratégiques.



➔ Les Night Goggles, outil de jouissance suprême pour l'un de mes compatriotes, vous serviront tout au long de l'aventure.

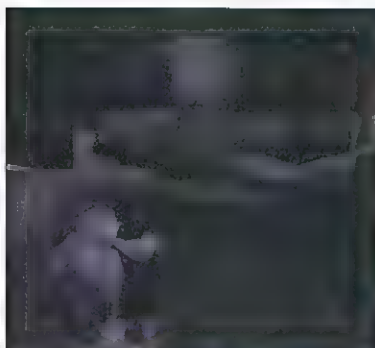
remit toutefois très vite les pieds sur terre en me spécifiant que ce système était déjà présent dans le précédent programme d'entraînement. Comment ai-je pu vivre si longtemps dans l'ignorance ? Enfin... Désormais paré à toute éventualité, je pus véritablement lancer une mission. Bouche bée, je poussai un deuxième cri béat devant la beauté des décors et le traitement des personnages. Même si le modèle de simulation virtuelle PS2 n'est plus très jeune et qu'il propose des graphismes encore un poil frustes ainsi qu'une animation pas parfaitement fluide, je ne pouvais rester de marbre. Les détails fourmillaient, les modèles physiques se rapprochaient enfin de la réalité et surtout l'intelligence artificielle de tous les protagonistes ne frisait pas pour une fois celle d'un vulgaire bot.

## fiche technique

Éditeur	Sony
Développeur	Zipper Interactive (E.-U.)
Genre	Action/Tactique
Nbre de joueurs	1 à 16 (online et réseau)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (2 999 Kb !)
Nbre de missions	12
Spécial	Online, réseau et compatibilité head-set
Existe sur	Rien d'autre

## Mais j'veins t'briefier ouais !

Maman, je sais que tu as coupé tout contact avec moi depuis que j'ai intégré l'armée française (je voulais faire partie des SEALs ou des S.A.S. mais ce ne fut pas possible). Cependant, sache que j'ai su développer un sens stratégique insoupçonné. Je passe énormément de temps à analyser l'opération en cours, à me documenter sur la zone à investir. Je choisis même l'armement le plus approprié pour mes unités. Je suis aujourd'hui haut grade et tous les honneurs sont pour moi. Je ne suis plus un bon à rien, maman.



Ne tirez pas bêtement dans le tas, certains otages pourront toujours nous servir de boucliers humains...



SOCOM II versera parfois dans la bouchère totale. Tous ces cadavres savent (savaient ?) de quoi on parle...

## I need back up !

Les ennemis se comportaient de manière si réaliste qu'il ne fallait user d'ingéniosité pour ne pas me faire repérer : gaspiller mes balles. Car oui, même si c'est la guerre, un fin stratège se doit de savoir économiser ses munitions. Cela peut parfois sauver des vies ! Du moins, la mienne et celle de mes deux équipes. Deux ? Oui, j'avais le contrôle de deux escadrons que je pouvais disposer comme bon me semblait. Dans cette optique, vous comprendrez sûrement que les possibilités tactiques étaient quasi infinies. Je disais donc qu'en se fondant dans la nature, on pouvait éviter toute effusion de sang inutile. Caché dans la végétation afin de passer le nez et la barbe de mes opposants, se croucher derrière un pan de mur pour attendre le moment opportun afin de porter une attaque ciblée, je dirigeai mes troupes avec intelligence. Je ne me connaissais pas un tel esprit de synthèse. Bien sûr, aborder l'opération comme des vétérans est tout à fait concevable étant donné la vive réactivité de mes troupes, mais ce n'est pas réellement comme cela que j'aspire à gravir les échelons. Un détail toutefois, les ordres vocaux ne répondaient pas parfaitement et je me devais de les répéter plusieurs fois avant que mes hommes ne les exécutent. Problème sûrement dû à cette version expérimentale. De toute façon, cela n'arrive jamais sur un vrai terrain. Vous ne laisseriez pas vos braves défendant votre patrie partir en conflit avec un matériel défaillant, n'est-ce pas ? Voilà, Monsieur Président. Je tenais aussi à m'excuser quant au caractère emphatique de mon discours mais je fus réellement séduit sous le charme de l'art militaire. Je souhaite donc intégrer les U.S. Navy SEALs au plus vite...

Keem



L'un des points forts du titre réside dans la diversité des missions. Peu nombreuses, celles-ci ont le mérite d'être longues et variées.

**L'I.A. des persos**  
n'est pas celle d'un vulgaire bot



Improviser un camouflage en se faufilant à travers les feuillages, voilà une idée qu'elle est bien, qu'elle est sage !

## Notes

### 15 Technique

Même si ce n'est pas ce qui se fait de mieux sur PS2, le tout est très bien agencé.

### 16 Esthétique

Reactions cohérentes des personnages et level design soigné mettent direct dans l'ambiance.

### 13 Animation

La synchro verticale n'est certes pas exemplaire mais elle ne nuit pas vraiment à l'action.

### 16 Manipulabilité

On aurait aimé que le zoom ait été disposé autrement. Cependant, on s'en sort aisément.

### 18 Sons

Dialogues sympas, bons doublages et bruyages efficaces. Excellent travail.

### 17 Durée de vie

Peu de missions, mais longues et pouvant être abordées de différentes façons.

### + Plus

Architecture des niveaux. Intelligence artificielle correcte. Pas mal d'alternatives.

### - Moins

Requiert près de 3 000 Kb !  
Reco vocale perfectible.  
Animation un peu saccadée.

### Note d'intérêt

## Plus loin...

Méromanes dans l'âme, en lisant le début du texte, les paroles issues de la très belle chanson de Boris Vian n'ont pas pu vous échapper. Intitulée Le Déserteur, cette ode se veut littéralement anti-militariste. D'où le caractère ironique de la chronique. Eh non, on n'écoute pas que du Wesh Wesh Hip-Hop Funky Funk It Up à la rédaction !



## L'avis de Keem

SOCOM II parvient à capter l'attention de bout en bout, grâce notamment à une architecture soignée des niveaux et des scripts tout aussi travaillés. Il se révèle cependant un peu moins tactique que Rainbow Six 3 malgré une liste de commandes us et étonnante et la gestion des deux escouades.

## L'avis de Teckos

Mieux réalisé, plus immersif que le premier opus, SOCOM II, sans être novateur, est une suite efficace. Les 12 missions sont plutôt longues et procurent leur lot de phases pseudo héroïques. On attend de s'essayer au multi (jusqu'à 16 joueurs !) qui s'annonce prometteur.



# Forbidden Siren

*Les dieux se déchaîneront, les fleaux s'abattront de toutes parts. Les âmes des hommes seront souillées par la pourriture et les eaux se teindront de rouge avec le sang du roi des dieux. L'apocalypse selon Sony.*

La peur version ludo-numérique a déjà fait ses preuves. Faire frissonner un joueur en 2004 relève d'un exercice délicat, presque impossible. Charcuter du monstre, frapper de l'alien, chatouiller du zombie et crucifier du vampire, autant d'actions qui s'inscrivent dans notre routine quotidienne. L'exercice est désormais balisé et ce n'est pas un Silent Hill épisode 4 qui va entraîner nos pulsations cardiaques vers d'improbables sommets. On a déjà sillonné la bourgade, on avance en terrain connu. Quant à se faire de menues frayeurs dans une mansarde avec un appareil

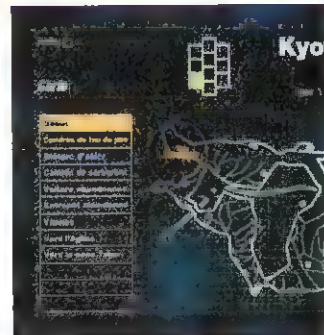


➔ Un demi-tour à 180° est possible avec un coup sec porté sur le stick gauche.

photo... Pourquoi pas. Surtout lorsque le scénario se fourvoie dans des histoires où le supplice corporel tutoie le monde spectral. La recette : la peur grandit et se nourrit d'un apport malsain, voire morbide, qui corrompt l'esprit, rendant l'expérience troublante et dont l'impact trouve une résonance dans le vécu de chacun.

## Des sensations pures

Perplexité. Lecteur, joueur, ta perplexité est aussi palpable que ton avidité. Du nouveau dans le survival horror ? Comment donc ? Une introduction somme toute classique lance les hostilités. Les effets surannés du brouillard, du sang, des bois apparaissent comme autant de thématiques éculées auxquelles se greffe une bande de villageois maudits transformés en zombies, les Shibitos. Voilà pour la présentation dont les éléments s'échouent sur la grève de nos envies. « Faites-nous peur bon sang ! » en vient-on à s'exclamer. Ne parle pas si fort lecteur, tu vas nous faire repérer. On prend une grande inspiration et on contrôle son souffle, parce qu'il ne devrait pas tarder à manquer. En effet, les pre-



➔ La carte est disponible à tout moment. Une aide précieuse pour se repérer au milieu du chaos.

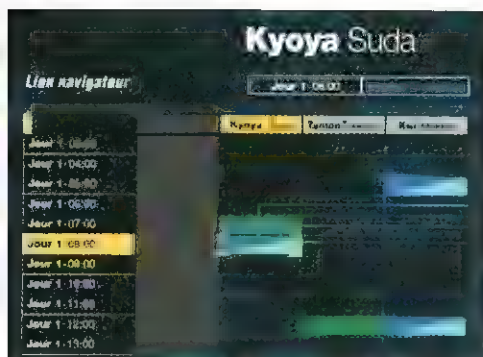


➔ Les croix matérialisent la présence des personnages. À chacun sa couleur.

## fiche technique

Éditeur : Sony  
Développeur : S.C.E.E.  
Genre : Horreur, malheur !  
Nombre de joueurs : 1  
Niveaux de difficulté : Aucun  
Difficulté : Élevée  
Continues : Sauvegardes  
Nombre d'épisodes : + de 20  
Spécial :  
Existe sur : Rien d'autre

mières minutes passées dans la province d'Hanuda sont significatives. Pas le temps de chercher à maîtriser son perso. Il y a juste un flic complètement givré qui veut vous buter, vous, jeune étudiant tout juste pubère et même pas armé, lâché en pleine forêt. Ce n'est qu'à la deuxième mission que l'on découvre avec un effroi contagieux le merveilleux système du Sight Jacking, ou comment voir à tra-



→ Le lien navigateur égrène de manière chaotique chaque mission des personnages.

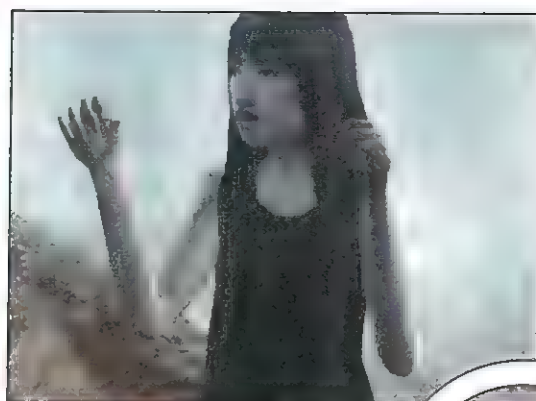
vers les yeux d'un esprit dérangé, en l'occurrence un Shibito. Le squattage de rétines se fait par le biais de L2 accompagné d'un mouvement circulaire du stick analogique gauche. Vision d'abord brouillée que l'on règle comme un ancien téléviseur qui cherche ses bonnes fréquences. Mouvements saccadés, râles cavernaux ou rires hystériques accentuent l'ambiance dérangeante qui s'installe peu à peu dans notre salon. On peut capter tous les esprits égarés des environs et s'apercevoir par la même occasion qu'ils sont sévèrement armés et bien évidemment postés à des points stratégiques. Surprendre son propre personnage à travers les yeux d'un Shibito déclenche un léger sentiment de vanité. On réalise vite, et avec stupeur, que les villageois psychopathes sont partout et qu'un mano a mano n'est pas toujours concevable. Un petit coup d'œil sur la carte pour s'éclaircir les idées ?

## I see dead people

Et qu'il advienne que pourra. Parce que là, non, ça va trop loin. Je n'ai jamais demandé à fourrer mon nez dans ce village de fous furieux moi ! C'est le hasard qui m'a conduit à surprendre cette étrange cérémonie. Et se faire tirer dessus comme un lapin, trop peu pour moi. Jouer le rôle de la proie implique un comportement réfléchi. Visualisation des environs et repérage des prédateurs sont plus qu'obligatoires avant de se lancer. Pas de jauge de vie ici, ni de kit de santé. Un coup de feu à bout portant et adieu l'ombre ! Un simple flash renseigne sur l'agresseur : plus proche. Apercevoir son arme, un élément du décor, puis son grognement, indique à peu près

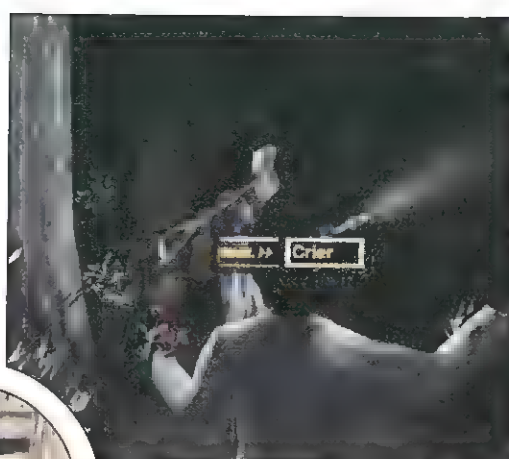


→ Les visages sont troublants de vérité grâce à des textures qui mélangent utilisation de photos et motion capture.



→ Utiliser le Sight Jacking et se rendre compte qu'on va se faire tirer dessus, ça fout les boules quand même.

la distance avant l'impact. S'escamoter fissa n'est possible que si l'on est seul. Mais le plus souvent une personne ayant besoin de votre assistance, une fille évidemment, se traîne derrière vous comme un petit boulet senteur jasmin. Elle réagit à vos ordres et se cache ou court si vous lui intimez de le faire. Elle peut aussi avancer lentement à vos côtés. Voir avec ses yeux est possible ; une croix bleue positionnée au niveau de notre visage indique notre présence. Une croix verte est attribuée à votre acolyte, une rouge pour les prédateurs. La multiplicité des personnages permet d'aborder l'histoire sous divers angles. Des indices glanés ça et là nous renseignent sur leur identité, leur motivation. Chacun réagit en fonction de l'état avancé de sa décrépitude physique. Ainsi, le chasseur de 70 ans traîne forcément la patte et s'essouffle plus vite que l'étudiant de

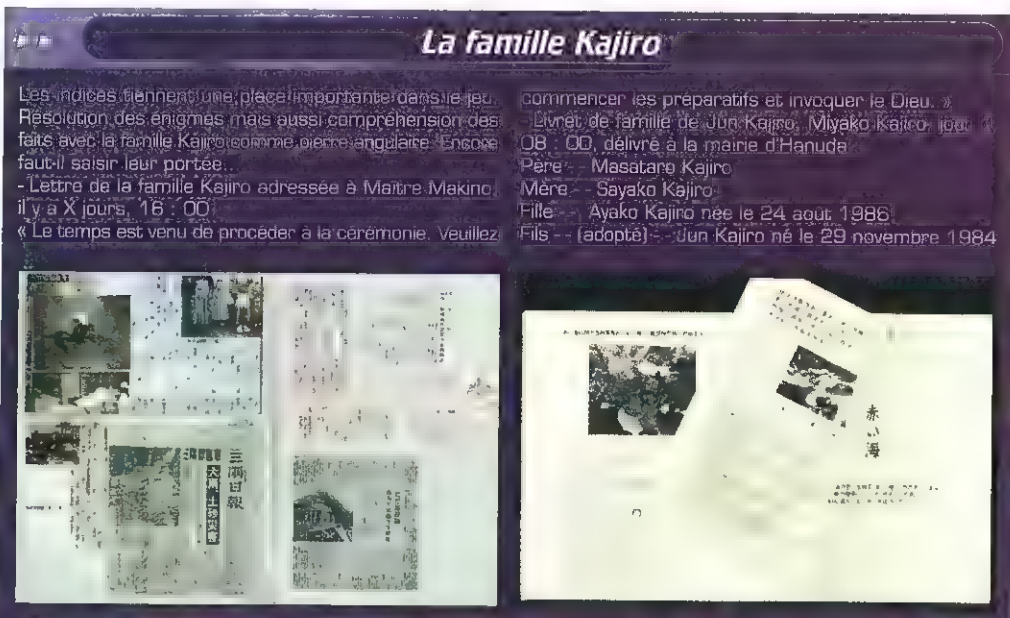


→ Le menu contextuel casse le rythme. Dans le feu de l'action, on peut oublier de recharger son flingue par exemple.



→ Une carte d'identité présente les protagonistes et permet de dévoiler leurs accointances

16 ans. Les comportements de chacun s'astreignent à la réalité. Heurter un mur entraîne un mouvement de recul, c'est tout juste si on ne secoue pas la tête pour retrouver ses esprits. Le temps nécessaire pour recharger son fusil dépend du nombre de balles utilisées. Et la manœuvre ne se fait pas automatiquement. Des contraintes voulues, renforçant un sentiment déjà très oppressant. L'environnement est très vivant afin d'immerger pleinement le joueur. Ainsi, le brouillard ne se limite pas à un voile opaque, mais se décline en brumes mouvantes et nuages d'humidité criants de vérité. Il fait



# Forbidden Siren

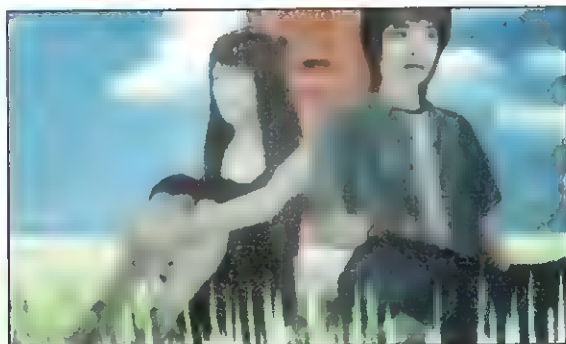
nuit la plupart du temps, et l'on surprend des lucioles ou autres insectes nocturnes captés par le faisceau au rendu ultra réaliste d'une lampe torche. Les feuilles des arbres tombent de manière aléatoire. La forêt nous enveloppe, ses sonorités caractéristiques nous enjôlent.

## 6<sup>e</sup> sens

Forbidden Siren ne se contente pas de tourner-bouler notre esprit. Les répercussions atteignent notre intégrité physique. Supporter ces cris inhumains, se retrouver désorienté et démuni, sans repère ou s'écrouler sous l'effet d'un coup de feu sont des expériences éreintantes. Les ficelles utilisées jouent sur nos sens et brouillent notre perception, un exploit que peu de jeux sont capables d'offrir ces derniers temps. Découper la progression sous forme de missions à réaliser par

➔ Un Shibito se recroqueville quand on le frappe, nous laissant un peu de temps pour se sauver.

**Découper la progression sous forme de missions à réaliser par différents personnages offre un répit salutaire**

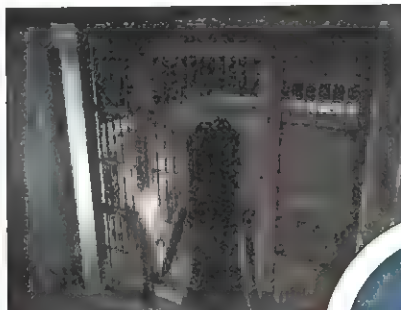


La rivière  
Mana,  
symbole  
du passage  
d'un monde  
à l'autre. L'eau  
purificatrice,  
l'éradication  
des péchés,  
la vie éternelle,  
tout ça...

➔ Un petit peu de couleur et de poésie au milieu d'un océan de tristesse et de putréfaction



Yomotsuhegi :  
concept selon lequel celui  
qui mange la nourriture des  
morts ne peut pas revenir  
dans le monde des vivants.



différents personnages offre un répit salutaire. Le revers de la médaille ? Le rythme est cassé. On en sort aussi vite qu'on y entre. On passe d'un extrême à l'autre. La confusion est entretenue par le lien navigateur, sorte d'agenda qui égrène les missions dans le désordre. Plusieurs missions espacées dans le temps sont à exécuter avec un même personnage. Les lieux sont communs et seront donc visités à plusieurs reprises. Un petit réconfort réchauffe notre palpitant lorsque l'on avance en un lieu déjà traversé. Et comme on a pris du plomb dans l'aile, on est moins impressionné par les Shibitos et on en profite donc pour explorer plus en profondeur les environs. L'I.A. des villageois (toujours autant remontés contre vous) gère admirablement leurs réactions. Ces derniers peuvent sauter d'un toit et se vautrer à l'atterrissage avant de vous suivre. Une

échelle ne les arrêtera pas. Ils deviennent plus agités à votre approche, avant de se calmer. Mais qu'est-ce qui les a mis dans cet état ? Peu à peu le voile se lève. Nécromancie, cérémonie de purification, impact d'une famille sur son environnement, et perception extrasensorielle sont de la partie. Les thèmes soulevés ne sont pas ultra originaux et c'est dans la manière dont ils sont traités qu'il faut y voir l'intérêt. La mise en scène soignée ne laisse rien au hasard. Alors qu'est-ce qui cloche au fond dans Siren ? La maniabilité n'est pas optimale et on ne se dégage pas toujours de manière efficace du baiser mortel d'un Shibito. La difficulté est élevée et obligera à s'y reprendre à plusieurs fois pour boucler une mission. On meurt très vite et très souvent. Le titre de Sony requiert un investissement personnel contraignant. Se faire peur est à ce prix-là de nos jours.

Karine

## L'avis de Karine

« Forbidden Siren est un jeu très perturbant qu'un Mannhunt ou qu'un Silent Hill. Si l'ambiance est bonne, son ambiance que par sa mise en scène tortueuse et son rythme de jeu. Immersif. »

## L'avis de Dirk

« Grâce à sa narration audacieuse et son ambiance parfaitement maîtrisée, tant sur le plan sonore que visuel, Siren se démarque radicalement de ses devanciers dans le genre survival horror. La vision par les yeux de l'ennemi devrait prendre aux tripes jusqu'aux plus endurcis des adeptes du genre. »

## Notes

### 17 Technique

Pas de bugs à signaler. Ou alors c'est le brouillard qui les camoufle !

### 18 Esthétique

Des visages et des environnements impressionnants de réalisme. Très dérangeant.

### 18 Animation

Phrase d'intro du jeu : « Attention, ce jeu contient des scènes de violence et de sang. »

### 16 Maniabilité

Mouvements confus lors des batailles rapprochées. À mettre sur le compte de la panique ?

### 16 Sons

Doublages en français. Ils ne sont pas mauvais, mais cassent le trip. Quant aux râles, ils sont universels.

### 17 Durée de vie

Une difficulté élevée qui force à prendre son temps ou à refaire plusieurs fois les missions.

### + Plus

L'ambiance. Le Sight Jacking. Très immersif.

### - Moins

La maniabilité. Difficulté élevée.

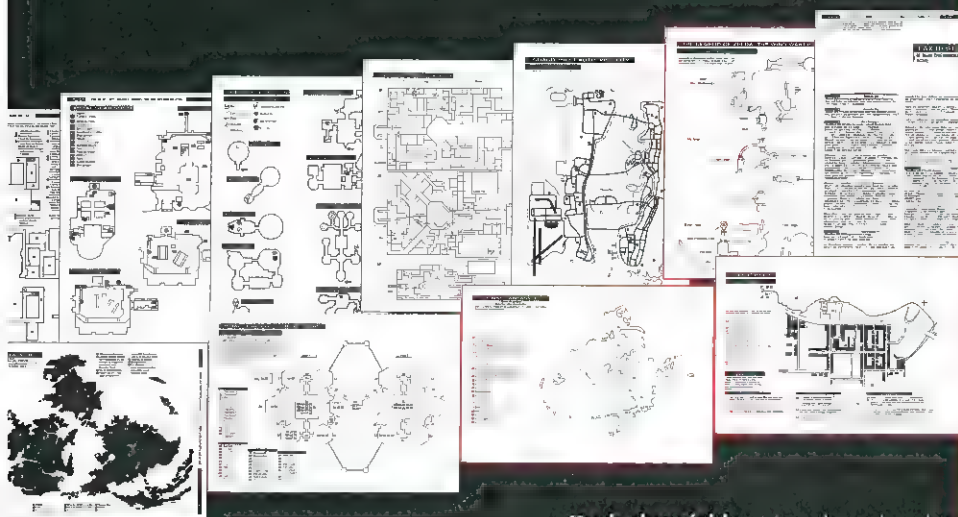
## 8/10 Note d'intérêt

## Plus loin...

[www.forbidden-siren.com](http://www.forbidden-siren.com) : un site qui bénéficie du même soin esthétique que le jeu. Il peut être envisagé comme préambule ou juste pour glaner de plus amples infos sur le scénario.

# +1000 SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER!

## 3617 TIPS



Dark chronicle et les plans de plus  
de 100 jeux!



COMMENT CA MARCHE?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.  
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), insérez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissiez de recevoir vos articles par fax ou courrier.  
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté plus le jour même ou tard l'après-midi, pour toute demande passée avant midi.

### 08 92 68 84 77 3617 TIPS

Astuces/solutions par TELEPHONE (8477 TIPS)

Astuces/solutions par MINITEL

0900 70 233  
0901 701 501

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles

# Resident Evil Code Veronica X

*Defendre l'indéfendable, voilà une noble tâche. Ainsi, moi, Gollum, fier amoureux des forces esotériques gouvernant cet univers, je vous le dis : au nom des grandes divinités du Survival/Horror, oui, toi, ami vierge de toute expérience zombiesque, laisse une chance à Code : Veronica X. Croulant mais marquant.*

**D**ifficile d'aborder un portage, tant le testeur impénitent lutte entre son frisson de joueur passionné, et la voix de la raison lui intimant l'ordre de sanctionner la démarche aisée d'un éditeur en quête de rentabilité. Car, dans le fond, à quoi peut bien servir ce Resident Evil Code : Veronica X à part à se faire de l'argent facile sur le dos de Claire et Chris Redfield ? En effet, s'il fallait lister les innovations et additionner les douces améliorations, la page resterait tristement vierge. Là, rien, même pas un chouïa de nouveauté. L'angoisse du néant. Dans l'absolu donc, ce Code : Veronica GameCube s'impose comme une belle arnaque ! Oui. Sauf que, il faut bien l'admettre, ce Resident Evil reste indispensable. Et ça, si ce n'est pas le paradoxe de toute une vie de testeur. Voilà où nous mène la folie des joueurs. Triste époque...

## Code : Veronica mon amour

Inutile de le dissimuler, j'aime ce jeu. Des liens (de sang ?) nous unissent. Je m'en souviens comme



➤ La seconde partie de l'aventure recèle d'impressionnantes surprises pour les fans de la saga. Souvenirs, souvenirs...

➤ Bien qu'insupportable, il faut avouer que Steve « Di Caprio » enchaîne les séquences culte. Instants émotion.



si c'était hier. À l'époque, il s'agissait d'une de ces productions léchées qui vous rendaient fier d'avoir une Dreamcast. Car lors de sa sortie, le 3 février 2000 (eh oui, déjà), Code : Veronica avait fait figure de révolution. Imaginez, ce titre reste encore aujourd'hui le seul Resident Evil à avoir tenté le passage à la 3D intégrale. C'est aussi le seul se déroulant loin, très loin de Raccoon City. La variété des lieux et des situations étonnait, et que dire du scénario plus mature et dérangeant qu'à l'accoutumée ? En effet, l'ambiance Resident se voyait légèrement altérée, osant quelques travers osés comme la présence d'un ennemi psychopathe, mais surtout travesti ! Et puis il y avait le Zapping System revu et corrigé qui permettait de débiter l'aventure avec Claire, puis de la poursuivre avec Chris (seconde partie) tout en remarquant que les décisions de l'un

➤ Code : Veronica X prend la suite directe de Resident Evil 2. Claire aura donc fort à faire pour retrouver son fréro, Chris Redfield.

influaient sur celles de l'autre. Sans parler des musiques au top, des rebondissements pour une fois convaincants [ça vous dirait de revisiter le manoir de Resident 1 ?] ou de l'alternance entre les 3 persos jouables (Claire, Chris, Steve « di Caprio ») qui dynamisait le déroulement de l'histoire. Classe. De l'action, de l'émotion et des sensations plus pures que les produits laitiers, voilà ce que ce Code : Veronica avait à proposer. Une expérience résolument inoubliable qui vous prenait aux tripes. Quant au p'tit « X », il vint s'ajouter quelques mois plus tard, histoire d'offrir une aventure dite « Complete » permettant d'obtenir de nouvelles séquences et mettant en scène Wesker en mode « Matrix ». Mais chut, j'en ai déjà trop dit...



➤ Cet épisode dispose d'une ambiance et d'un bestiaire réellement à part. Ver géant, créatures élastiques, hunters « next gen », il va y avoir de la flappe !

## fiche technique

Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom (Japon)
Genre	Survival/Horror
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nombre de mini-CD/DVD	2
Spécial	Simple portage
Existe sur	Dreamcast et PS2

Un lourd secret pèse sur la cruelle famille Ashford, à l'origine de la découverte du fameux virus.

## Je t'aime, moi non plus

Je fais partie de ceux qui croient qu'un vieux bon jeu restera toujours un bon jeu. Son côté peut-être s'estompé, son aspect glamour, mais n'oublions pas qu'on aime avant tout un jeu pour les sensations qu'il procure, pour les émotions qu'il fait ressentir. L'éternel débat sur le fond et la forme devient donc vite caduc dans les jeux vidéo. N'oublions pas le passé, tant il a su nous faire vibrer. Si la pierre est indéniablement la valeur refuge de l'investisseur, Code : Veronica X s'impose comme l'une des plus pertinentes valeurs refuges de l'amateur d'horreur. Le meilleur épisode de la saga, juste derrière Resident Evil 1. Un point, c'est tout ! Non mais...

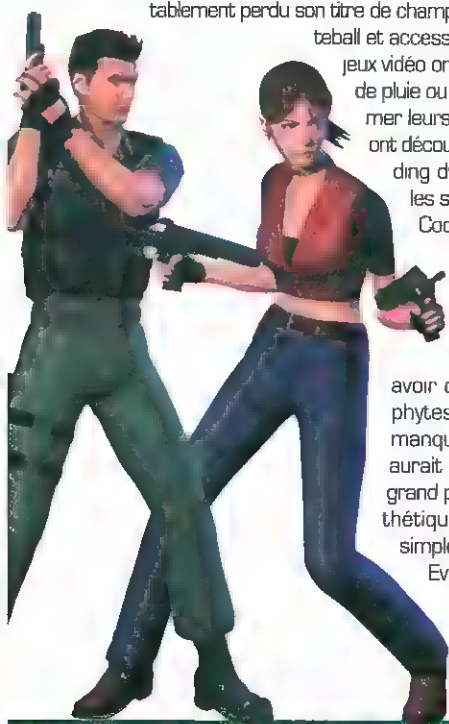


Le « X » de ce Code : Veronica symbolise la présence de quelques cinématiques inédites mettant principalement en scène les exploits de Wesker...



## Capcom ou l'éternel recommencement

Impressionnant pourtant de constater combien Capcom semble résolument attaché au passé. À croire qu'ils sont encore plus fans de leurs créations, que les fans eux-mêmes. Un comble. Ainsi au lieu de rééditer l'exploit du Remake le Resident Evil premier du nom en permettant à ce Code : Veronica X de bénéficier d'une refonte esthétique et ludique de haut rang... nope, keud, Capcom se contente de nous resservir le même chef-d'œuvre... avec près de 14 ans dans les dents ! Et en 4 ans, il s'en est passé des choses. Les Américains sont devenus encore plus surpuissants et flippants, l'équipe de France a lamentablement perdu son titre de championne du monde de football et accessoirement les créateurs de jeux vidéo ont appris à créer des effets de pluie ou de flamme réalistes, à animer leurs personnages avec souplesse et ont découvert comment gérer le loading dynamique. Du coup, pour les standards de qualité 2004, Code : Veronica X fait un peu tâche. Un constat d'autant plus triste que sa qualité intrinsèque reste énorme, mais qui, faute d'esthétique raffinée, va avoir du mal à attirer les néophytes. Pour compenser ce manque de charisme, Capcom aurait pu décider de se la jouer grand prince en offrant une hypothétique démo ou même une simple petite vidéo de Resident Evil 4... Oui mais non, ici on fait dans le portage bas de gamme. Soyons francs, les possesseurs d'une quel-



conque version de Code : Veronica (DC ou PS2) n'ont donc aucune, je dis bien AUCUNE raison valable d'être tentés par ce portage... à moins de vouloir ressentir le doux frisson de l'arnaque. La belle, la vraie. Reste donc une question, que dis-je, LA question, celle qui déterminera le sort de ce monde et accessoirement l'avenir commercial de Code : Veronica X. À qui s'adresse ce fichu jeu ? Aux fans ? Nous avons vu que non. Aux néophytes ? Hum... probablement, mais alors à ceux bien ouverts d'esprit et assez bourgeois vu que le jeu est vendu au prix fort (une honte) ! Qu'importe, ceux-là auront la chance de goûter à une aventure unique. Grâce à son scénario marquant, son ambiance délicieusement pesante et à son rythme bien étudié, Resident Evil Code : Veronica X reste donc une référence du genre. Il est vieux, il est moche, il est tout ce que vous voudrez et plus encore... mais il demeure avant tout exceptionnel. Vous qui achetez des portages tout bêtes sur Game Boy Advance, si vous ne connaissez pas le drame de la famille Ashford, croyez-moi, laissez-vous tenter...

Gollum

Pour les standards de qualité de 2004, le titre fait tâche



➤ Au cours de l'aventure, vous alternerez souvent entre Claire, Chris et Steve. Trois héros, trois manières d'appréhender la vie... ou la mort.

## L'avis de Gollum

Si l'on est moins impressionné que le remake, ce Resident Evil Code : Veronica X fait tâche. Le portage cruellement banal. Reste qu'intrinsèquement, le jeu s'impose comme l'un des tout meilleurs de la série. Ceux qui ne le connaissent pas encore devraient prendre le risque d'être conquis !

## L'avis de Plume

Je ne suis pas du tout d'accord avec Gollum ! Code Veronica a extrêmement mal vieilli, surtout si on le compare au remake de l'épisode 1 ou à l'épisode 0 sur la même machine. Qu'on le veuille ou non, la réalisation fanée et la rigidité des commandes, ça joue. Reste un scénario captivant, mais pas au prix fort.

## Notes

### 13 Technique

La réalisation accuse sensiblement le poids des années. Certains effets spéciaux ont clairement vieilli.

### 15 Esthétique

Si la technique n'est plus à la pointe, l'esthétique reste recherchée. Une ambiance sombre et convaincante.

### 11 Animation

Plus rapide que Claire et Chris, c'est impossible. Domage.

### 12 Maniabilité

La jouabilité Resident Evil dans toute sa splendeur old school. Un vrai coup à prendre.

### 18 Sons

La bande-son sourde confère une atmosphère inoubliable à cet épisode.

### 15 Durée de vie

Probablement le plus long de la saga, mais toujours assez court. Toutefois, comptez une dizaine d'heures.

### + Plus

L'un des meilleurs épisodes. La progression dramatique du scénario. La variété des lieux.

### - Moins

Un portage sans nouveauté. Techniquement dépasse. Les animations tristement rigides.

## Notes d'intérêt

1/10

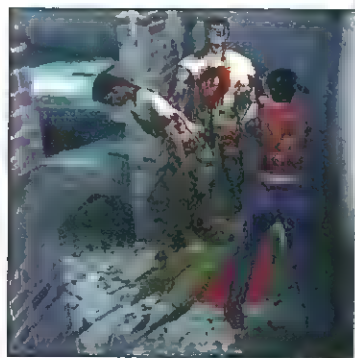
pour ceux qui le connaissent déjà

8/10

pour les néophytes « open-minded »

## Plus loin...

Rassurez-vous, la GameCube ne se contente pas d'enfiler les portages comme des perles. En effet, fin 2004, nous devrions enfin avoir droit à du zombie frais et novateur grâce au très attendu Resident Evil 4. Attention toutefois, il s'agit là de la date américaine, pour l'Europe, ouhla, euh... 2005 ?





# Mafia

**Après avoir empoché le pactole grâce à GTA3 et Vice City, Tommy Vercetti s'est payé la De Lorean de Marty McFly. Pour quoi faire ? Tout simplement pour rejoindre le paradis des gangsters ! Retour dans les années 30 à Lost Heaven, le Chicago des jeux vidéo**

**C**omme d'habitude, la fameuse voiture à remonter le temps tomba en panne

en arrivant à destination. Comme d'habitude, il fallait trouver un moyen de la réparer. Vercetti appela donc un taxi afin de se rendre chez le mécano le plus fiable de la ville. Durant le trajet, il lui raconta ses mésaventures. Étonnamment, le conducteur le crut. Tommy Vercetti venait de rencontrer Tommy Angelo... L'antihéros de GTA décida alors de suivre son nouvel ami, et c'est ainsi qu'il lui fit part de ses impressions sur Lost Heaven...

## Dépaysement garanti...

- Yo Tom ! T'es sûr que les programmeurs se sont inspirés de Chicago pour créer la ville ? Parce qu'au vu du brouillard et du clipping abusifs, on dirait plutôt que c'est Londres qui a servi de modèle !

- En fait, c'est la mauvaise période là. Sur PC, et j'imagine que c'est aussi le cas sur Xbox, tu ne rencontres pas ce genre de problèmes. La PS2 n'est assurément pas une bonne saison. Tu as juste atter-

ri à la mauvaise époque mon p'tit.

- Eh ! Pourquoi tu m'appelles mon p'tit ?

- Parce que tu n'es pas censé être né là...

- Ah ouais, c'est vrai. Sinon, en parlant d'époque, l'engrais n'a pas encore été inventé ou quoi ? T'as vu la modélisation de l'herbe ? Comment c'est moche. Idem pour le reste du décor. Quant à vos pauvres textures, n'en parlons même pas. Elles sont pixellisées à mort...

Angelo ne dit pas mot. Vercetti continua :

- J'avoue que dans ma ville, c'était déjà pas le top, mais là, on frise le ridicule ! En plus, comment tu fais pour conduire avec tout cet aliasing ?

- En fait, les véhicules sont particulièrement maniables. Bonne tenue de route, modèles physiques sympa-

thiques. Les conduire est suffisamment plaisant pour passer outre ce défaut technique.

- Ouais bof... En même temps, tu m'étonnes que tu maîtrises. T'as vu à quelle vitesse vous roulez ? J'vais plus vite avec ma mob' de Vice City ! Au fait, pourquoi t'utilises un limiteur de vitesse ?

- Pour ne pas me faire arrêter par les flics. Ils sont plutôt sévères par ici. De même, évite de brûler les feux rouges et de cogner les autres véhicules de la ville. Tu risquerais de très gros ennuis.

- Ouais bah comment tu veux éviter les accidents si toutes les bagnoles apparaissent au dernier moment ? J'ai demandé un forfait *Back to the Future*, pas pour les mondes parallèles de *Sliders* ou *La quatrième dimension* !

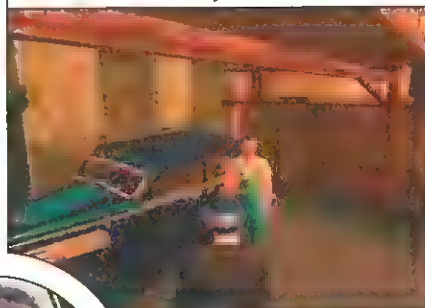


➔ On ne nous avait pas menti concernant la rétrocompatibilité entre la PSone et la PS2. La preuve par l'image...



➔ Si les caisses de départ dépassent difficilement les 60 mph, celles que vous débloquent par la suite seront bien plus rapides. Disons 70 mph...

➔ Passez voir Ralph le plus souvent possible, son aide sera des plus précieuses. Si la voiture n'est pas votre dada, sautez dans un train ou un tramway !



➔ Un énorme loading vous attend quand vous traversez ce pont. Et comme vous devrez l'emprunter très souvent, autant vous dire que vous péterez vite les plombes !

## fiche technique

Éditeur: Gathering

Développeur: Illusion Software (Rep. tchèque)

Genre: Action/Aventure

Nbre de joueurs: 1

Niveaux de difficulté: 1

Difficulté: Moyenne

Continues: Sauvegardes (500 Kb)

Nbre de missions: Trop !!!

Spécial: Émulateur PSone

Existe sur: Xbox, mais ça n'a rien à voir...

## Au temps de la prohibition

On s'ennuyait tellement qu'il fallait trouver divers moyens de se divertir (logique, tout n'était qu'interdits). Parfaitement retranscrits dans Mafia, ces divertissements apparaissent sous la forme de bonus à débloquent que vous pouvez essayer à tout moment via le menu principal. Courses entre bolides d'époque, parcours libre, véhicules à collectionner... Il faudra s'accrocher avant d'avoir droit à la totalité de ces annexes. Et n'oubliez pas, patience est mère de sûreté : vous en aurez besoin.



Ne jouez pas trop au malin avec les forces de l'ordre. Si vous n'avez qu'à payer une contravention, n'hésitez pas à le faire. N'aggravez pas votre cas



les yeux sur tous ces désagréments afin de vivre une aventure qui déchire ?

- Absolument. Mais bon, tu peux revenir plus tard, à la saison Xbox par exemple. Ça te plaira sûrement plus, toi qui trouves que la technique fait vraiment défaut et que le Bullet Time de ton ami Max Payne dont tu m'as parlé n'a rien à faire durant les temps de chargement...

Dilemme. D'un côté, poursuivre l'aventure risque de ruiner sa santé. D'un autre, lâcher cette histoire au scénario si bien ficelé et à l'ambiance tellement tripanne serait du gâchis. Longue réflexion. Vercetti prit finalement la décision de réparer la De Lorean...

Keem

- Je ne sais pas trop de quoi tu parles avec tes histoires de 5<sup>e</sup> dimension ou je ne sais quoi, mais vois le bon côté des choses. Cela permet de développer tes réflexes mon p'tit... Sur ces paroles sensées, ils continuèrent leur route jusqu'à croiser celle de Don Salieri, un gros parrain de la pègre...

## Vercetti et Angelo : même combat

Ayant rendu service à Salieri, nos deux compères étaient devenus des caids et enchaînaient les missions. Diverses, celles-ci allaient du simple sabotage au casse d'une banque, en passant par la rencontre avec les bandes rivales. L'ultime but était bien évidemment de prendre le contrôle de la ville. Face à eux, Morello, l'autre grand manitou de Lost Heaven, leur mettait des bâtons dans les roues. Angelo s'interrogeait sans cesse sur la manière de procéder :

- On gagne peu à peu du terrain, mais Morello et ses fous de la gâchette mettent à mal notre business.

- T'inquiète. Comme disait Bernard Blier dans *Les Tontons flingueurs*, un classique du ciné : « Les dingues, j'les soigne. J'avais lui faire une ordonnance, et une sévère... J'avais lui montrer qui c'est Vercetti. Aux quat' coins de la ville qu'on va l'retrouver éparpillé par petits bouts, façon puzzle. Moi, quand on m'en fait trop, j'corrige plus : j'dynamite, j'disperse, j'ventile ! » Et vu la logistique dont on dispose, on ne craint vraiment rien.

- Vrai. Entre Ralph qui nous apprend entre chaque opération les rudiments du crochetage des différents modèles de voitures existantes et l'arsenal mis à notre disposition, on pourra toujours s'en sortir. Batte de base-ball, divers calibres... on n'a que l'embaras du choix.

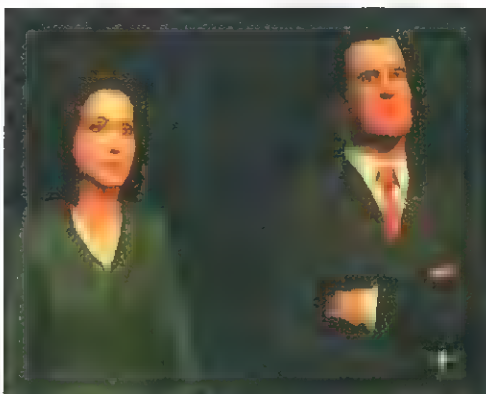
- Perso, depuis que j'suis ici, seuls les cocktails Molotov et les mitraillettes me semblent efficaces. Avec les autres armes, c'est le bordel pour plomber la racaille. Maudit mode de visée mal optimisé... J'préfère même en venir aux poings, t'as vu.

- Ce que tu dis n'est pas faux mais bon, on est bien obligé de s'habituer. Si tu veux coincer Morello, y a pas trente-six moyens. Il sort un couteau ? Tu sors un fusil. Il envoie un de tes hommes à l'hôpital ? T'expédies un des siens à la morgue. C'est ça la loi, c'est comme ça à Lost Heaven !

- Tiens, ça m'appelle une réplique d'un autre incontournable, *Les Incorruptibles*... Bon, sinon, c'que tu m'dis, c'est que j'dois fermer



La décomposition des éléments manque clairement de réalisme comparée aux autres versions. Les modèles physiques un brin plus simplifiés aussi.



On a retrouvé Sculder et Mully !

Pour ceux qui pensaient que la vérité était ailleurs. Blague à part, vous devrez escorter la dame jusque chez elle. De la variété des objectifs...

## Notes

### 6 Technique

Modélisations imprécises, textures grossières, clippings intempestifs brouillard. On s'arrête là ?

### 15 Esthétique

Très réussie, la retranscription du milieu Chicago est gâchée par la réalisation, mais elle reste attachante

### 11 Animation

Vu la vitesse des engins, on se demande encore comment des pop-up peuvent être apparents.

### 12 Maniabilité

La configuration n'est pas exceptionnelle et la visée se révèle plutôt imprécise.

### 17 Sons

Musiques d'époque et dialogues dans le ton du sujet sont les véritables stars de cette production

### 13 Durée de vie

D'une dizaine d'heures de jeu on passe à quelques heures en plus grâce aux loadings. Sympa ironie bien sûr...

### + Plus

Scénario béton. Excellent travail sonore. Ambiance prenante.

### - Moins

Technique surannée. Chargements trop longs et trop fréquents !

### 4/10 Note d'intérêt

## Plus loin...

Diantre ! 2 pages pour un jeu qui se fait descendre ? Où va le monde ? Y a-t-il un pad raison pour qu'il ait droit à tant d'honneurs ? Pourquoi on ne roule pas en Ferrari ? Vous avez vu la tête ou quoi ? C'était un jeu attendu dont on a retourné la version PC dans tous les sens. Il était bon sur PC, pas sur PS2.



Malgré la diversité des missions, certaines se révèlent parfois répétitives et soporifiques. Ce n'est pas pire que les temps de chargement mais bon...

## L'avis de Keem

Du bluff et du respect, les codes récurrents de la mafia peinte dans les films, et aussi tout ce qu'avait à perdre Illusion Softworks en se lançant dans cette conversion. Le charme des années 30 n'a pas résisté à l'ignominie de la réalisation. Dommage, sur PC, Mafia était excellent.

## L'avis de Teckos

Du bluff et du respect, les codes récurrents de la mafia peinte dans les films, et aussi tout ce qu'avait à perdre Illusion Softworks en se lançant dans cette conversion. Le charme des années 30 n'a pas résisté à l'ignominie de la réalisation. Dommage, sur PC, Mafia était excellent.

Machine PlayStation 2 Genre Foot US

# NFL Street



*EA Big, c'est un peu l'AM2 d'Electronic Arts. Dès que ces fous furieux lancent un produit, il sera forcément atypique, riche et monstrueusement fun. Hors norme tout simplement. Ce NFL Street ne déroge bien évidemment pas à la règle. Mais laquelle ?*

**S**i le football américain est un sport tactique, à la limite de l'élitisme, où seuls les diplômés en polytechnique peuvent y capter quelque chose, NFL Street ramène la discipline à sa plus simple expression. Violent, spectaculaire et surtout très vite accessible, le dernier bébé d'EA Big joue la carte du showtime à l'état brut. Le joueur n'aura donc pas à connaître toutes les subtilités, à savoir manier avec maestria le cuir ou jongler entre les quelque 15 000 combinaisons et autres formations avant de s'amuser. Ici, on fait fi de tout « superflu » afin d'aller à l'essentiel, comme dans Lactel. Et à l'instar de l'autre publicité sur les produits laitiers, vous n'aurez droit qu'aux sensations pures de l'exercice. Plutôt classe. Dans la pratique, cela se traduit par un début de match sans tirage au sort, sans même engagement. L'équipe offensive choisit sa stratégie tandis que les adversaires choisissent la leur et feront tout pour qu'il n'y ait pas de touchdown. Une première passe et c'est le début des hostilités...

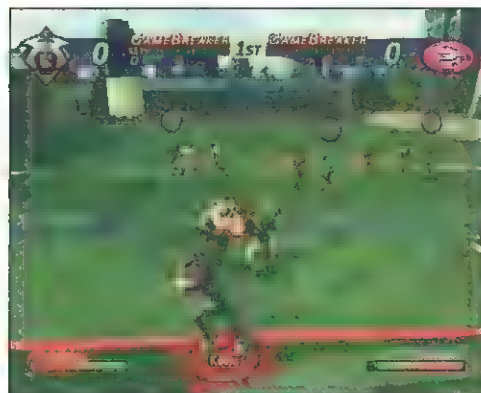


➔ S'identifier à l'un de ces monstres de la rue devient possible grâce au mode Team Edit. Yo, rizept ! Represent, represent !

## Fédérateur ?

Suivant la route tracée par les NBA Street, le jeu propose une large panoplie de mouvements, autant en attaque qu'en défense. Outre les actions habituelles, vous aurez l'occasion d'effectuer diverses feintes, narguer vos opposants, les tabasser, exécuter des figures de style... Tout cela rapporte des points qui rapprochent un peu plus du Gamebreaker, concept inhérent à la saga. À tout moment, il sera alors possible de l'enclencher et d'entrer dans un ultime état où les tacles sont surpuissants, les charges invincibles et où les fumbles deviennent légion. Jouissif. D'autant plus que le traitement visuel respecte dans l'ensemble les standards de qualité actuels, faisant plaisir à la rétine, aux deux même. Seuls les plus bourgeois d'entre vous, élevés au câble et aux retransmissions télé des matchs de la NFL, pourront y trouver quelque chose à redire en pestant contre ce côté trop épuré (absence de field goals, excès de sacks...), mais ceux qui recherchent de l'amusement avant tout, ceux-là seront royalement servis.

Keem



➔ Le système de passes reprend la configuration des jeux de foot US habituels. Simple et précis, on ne peut mieux faire.

## fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	EA Big
Genre	Foot US de banlieue
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Contenus	Sauvegardes (54 Ko)
Nombre de modes de jeu	3
Spécial	Rien
Exécute sur	Xbox et GC

Apologie de l'altruisme, le Street permet de s'exprimer sans véhémence aucune. Aimer son prochain, lui montrer qu'on l'apprécie via une gestuelle câline...



## L'avis de Keem

## L'avis de Plume

## Notes

- 15 Technique**  
Modélisations très correctes et effets spéciaux classiques mais sympas. D'infimes problèmes d'aliasing.
- 16 Esthétique**  
Des environnements originaux et un style particulièrement attachant dans le traitement des personnages.
- 15 Animation**  
Une palette de mouvements variés et soignés légèrement gâchée par quelques entrelacements de polygones.
- 16 Maniabilité**  
Sy retrouver parmi ces brutes demande un œil exercé mais le maniement en lui-même est un exemple d'ergonomie.
- 17 Sons**  
Une bande-son « archi west trop bien » nous plonge dans le trip. Des bruitages qui petent.
- 16 Durée de vie**  
Peu de modes de jeu mais le challenge est présent. Le multi deviendra amusable si vous adhérez au jeu.
- + Plus**  
Une prise en main instinctive. Une bande-son prenante. Un gameplay ravageur.
- Moins**  
Pas assez de modes de jeu. Peut-être trop simplifié. Vous aimez le foot ricain ?
- Note d'intérêt**  
7,5

## Plus loin...



CONCERT

# Limp Bizkit

en concert

le 4 mars 2004 au Zénith à 20h

en 1ère partie THE REVOLUTION SMILE

quel album  
résultats may vary  
disponible

[www.limpbizkit.com](http://www.limpbizkit.com)



Fnac, Virgin, Carrefour 3615 NRJ\*

Points de vente habituels \* (0,34€ / min)



HIT MUSIC only

## UN CONCERT ÉVÉNEMENT NRJ

# Nightshade

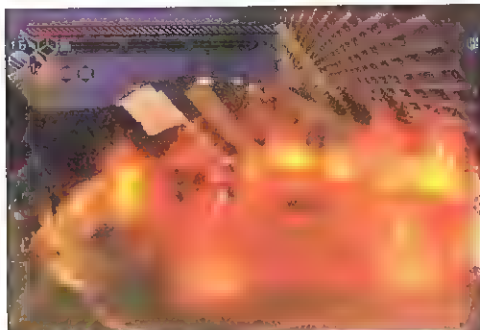
**Nightshade sur PS2 n'a rien à voir avec son homonyme sorti sur NES voilà treize ans. Point d'enquête policière et de dialogues aiguisés, donc, mais une suite d'un décevant Shinobi en 3D. Du combat sauce ninja toujours, mais avec une jeune femme pour le coup. Sera-ce suffisant ?**

**L**e mal a décidément la dent dure.

On croyait que l'ami Hotsuma avait définitivement clos le débat voilà un an, dans Shinobi. Il n'en est rien. Hibana, jeune femme au passé trouble, va devoir intervenir et récupérer les morceaux d'Akujiki, la lame maudite se nourrissant des âmes des vaincus. Sexy en diable dans sa combinaison rouge et blanche moulant agréablement son corps, la belle n'en est pas moins aussi affûtée que son sabre et quiconque se mettra en travers de sa route en paiera le prix, fusse-t-il un ancien amant et mentor...

## Pas mon jour

Si vous faites partie des ardents défenseurs du Shinobi 128 bits, vous serez ravi d'apprendre que les différences entre celui-ci et Nightshade se comptent sur les doigts de la main du Capitaine Crochet. La réalisation offre le même néo-Tokyo composé de décors anguleux et fades ainsi qu'un aliasing surnaturel et disgracieux. La plupart des ennemis sont aussi carrés qu'un Lego, exception faite des boss de fin de niveau, bien plus soignés. Heureusement, Hibana rattrape l'affaire par sa modélisation classieuse et



→ Hibana a plus d'un tour dans son sac, dont des sorts destructeurs



→ S'agripper au mur, c'est possible.

surtout par une animation fichtrement fluide. L'action s'articule toujours autour d'un nettoyage obligatoire de zones encombrées par des démons ou des machines. Doubles sauts, dash, coups de pied, courses sur les murs, sabre, dagues ou pouvoirs magiques dévastateurs accompagneront votre progression. En découpant plusieurs adversaires rapidement, vous occasionnerez une séquence durant laquelle Hibana prendra une pose guerrière tandis que ses victimes trépassent au second plan. Mise en scène, quand tu nous tiens. Les commandes – nerveuses – répondent très bien à nos envies et le fait qu'il faille varier entre le dash, les pieds (utiles contre les boucliers) et le coupe-choux ravira les as de la technique. A contrario, jongler avec les ciblages automatique et manuel pour éviter de tomber malencontreusement dans le vide, en raison d'un défaut de caméra, énerve au plus haut point. On en vient donc à parler du point noir du jeu : sa difficulté sur certains stages où il faut se garder de tomber de véhicules en marche (camions, bateaux, etc.). On la voit bien souvent sombrer à proximité d'un rebord. Crispant sur bien des points ce Nightshade...

Plume

## fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	Sega Wow (Japon)
Genre	Action
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Élevée
Continues	Infinis (284 Kb)
Nombre de stages	13
Spécial	Mode 60 Hz
Existe sur	Rien d'autre

## L'avis de Plume

Il n'est clairement pas Nightshade pour sa difficulté et manque de variété de son gameplay. Aucun niveau n'est vraiment intéressant autre dans le fond. En plus de ça, on est loin d'avoir la réalisation que vous voulez tester votre stoïcisme, foncez l'acheter, et c'est garanti.

## L'avis de Gollum

J'avoue, je n'aime pas les à priori, je déteste ça même. Du coup, malgré mon désamour évident pour le précédent Shinobi, j'ai abordé Nightshade avec la pureté du lotus. Et là, bis répétita. Gameplay nerveux certes, mais réal, pourrave et intérêt plus qu'évanescents... totale lose. Plus dispensable, tu meurs.

## Notes

- 13 Technique**  
C'est terni géométrique et cet effet d'escalier monte très vite à la tête
- 14 Esthétique**  
Une inégalité certaine entre la plupart des stages au niveau de l'esthétique. Itou pour les monstres
- 16 Animation**  
Fluide comme une onctueuse crème fraîche, et parfois trop rapide pour nos petits yeux.
- 12 Maniabilité**  
Se battre dans les airs en verrouillant une cible, c'est la merde avec la caméra.
- 14 Sons**  
Les musiques tendent vers une techno pas cool. Les répliques que laisse échapper Hibana sont ngolotes
- 14 Durée de vie**  
Le jeu n'est pas long en soi. Mais certains niveaux demandent tellement de nerfs qu'on finit par en douter
- + Plus**  
Action nerveuse et rapide. Mise en scène. Hibana, of course.
- Moins**  
Techniquement moyen. Des passages rebutants. Et l'originalité ?
- 5,5 Note d'intérêt**

## Plus loin...

Nightshade s'appelle Kunoichi au Japon. Kunoichi signifie femme ninja et l'existence de ces tueuses de la nuit relève du mythe. En effet, les Kunoichi étaient plutôt des espionnes façon Sharon Stone dans Basic Instinct au lit...



→ Si vous parvenez à tuer la totalité des ennemis imposés en un temps donné, vous pourrez observer Hibana prendre la pose

Machine PlayStation 2 Genre Flipper

# Flipnic

Sorti il y a quelques mois au Japon, Flipnic débarque en Europe, distribué par un Ubi Soft très inspiré. Car on peut le dire, ce petit bijou réinvente le concept du flipper, allant même au-delà d'une simple paire de flips et d'une boule.

## Notes

### Technique

Des tables détaillées et quelques effets sympathiques

15

### Esthétique

Des menus, thèmes et des cinématiques excellents

16

### Animation

Une boule de flipper qui roule bien et vite !

15

### Maintenabilité

Il suffit de s'habituer au temps de latence et tout va bien.

14

### Sons

Des musiques dans le ton et des bruitages nickel

15

### Durée de vie

En plus d'un mode solo long et costaud, des mini-jeux en mult.

15

### Plus

Variété  
Esthétisme  
Mini-jeux à débloquer

+

### Moins

Trop ardu !  
Le tilt hyper sensible  
Des flips mous et retardataires !

-

### Note d'intérêt

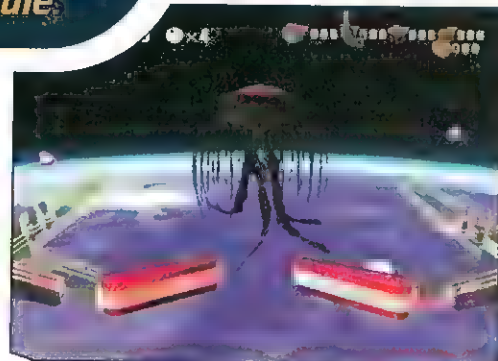
7.5

### Plus loin...

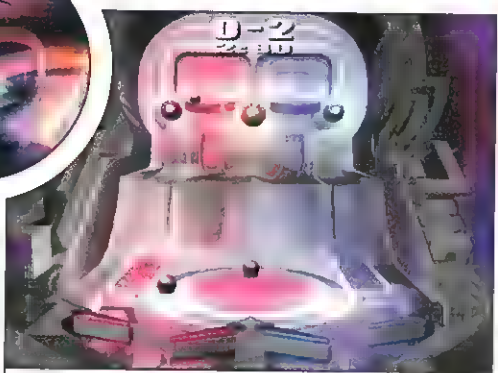
ne quoi le flipper n'est pas représenté en Europe sur bits : le seul concurrent de c'est Akira Psycho Pinball, d'où il sort celui-là ? Moi je l'ignore, mais vous pouvez trouver Sonic Pinball Party, le kémon Pinball sur GBA.



Les multiballs, c'est vraiment le bordel !



Une fois un niveau terminé, il est temps de se faire un boss



Un des modes de jeu à deux n'est autre qu'une variante du basket-ball !

Je me souviens encore avec émotion de mes premières armes sur un « billard électronique ». Haut comme trois pommes, je m'installais sur un tabouret et tapotais machinalement les tranches du flipper sans aucune technicité. Et pourtant, je maintenais la bille en état de survie, sans pour autant deviner qu'il était nécessaire de heurter des cibles ou enchaîner les rampes dans un certain ordre. Vingt ans plus tard, ma vision de la bille de plomb change radicalement avec l'arrivée de Flipnic. Derrière ce nom rigolo se cache un ovni, une nouvelle vision du flipper, totalement libre et complètement dédiée à une console. Il n'est plus nécessaire d'être de taille adulte pour en profiter. En revanche, réflexes et matière grise seront mis à contribution !

### Ça marche comme Pousse Mousse ?

Ce qui différencie clairement Flipnic d'un flipper de troquet, c'est qu'il introduit le concept de « monde », un groupe d'une demi-douzaine de tables reliées par des rampes. Quatre thèmes sont disponibles : Biology, d'aspect tropical, Metallurgy, 100 % chromé, Optics, aux extraits de Tron, et enfin Geometry, hommage à Pong et Arkanoïd. Cela peut paraître difficile à concevoir, mais certains passages ne vous demanderont pas de jouer du flip. Il peut s'agir de faire vibrer la « table » dans le but d'orienter la chute de la sphère, ou bien d'activer les bumpers ou encore de tirer sur des soucoupes volantes. Bref, une variété inattendue mais de bon aloi. Sans parler des versions pinball du foot ou du basket en mult ! Reste que le flip tient une bonne partie du soft et qu'il s'agira de finir un « monde » à 100 % pour profiter complètement du suivant. Le moins que l'on puisse dire, c'est que la réalisation nous y invite. Chaque thème bénéficie d'un esthétisme soigné, les séquences

événementielles débarquent de fort belle manière et les bruitages sont très sympas. Seuls hics : un temps de latence, une mollesse, des flips assez problématiques et une difficulté terrible. Disons qu'il nécessite une certaine habitude. Une fois ce cap franchi, on est absorbé. Ce qui prouve qu'un principe vieux comme nous peut être renouvelé !

Plume

## fiche technique

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	SCEI (Japon)
Genre	Flipper
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Élevée
Continues	Oui (28 Kb)
Nbre de mondes	4
Spécial	Plus qu'un simple flipper...
Existe sur	Rien d'autre

### L'avis de Plume

cause de la mollesse de ses impacts de soucoupes décollantes, j'ai failli ne pas ir bien loin en testant ce petit jeu. Mais à force d'acharnement j'ai découvert un soft accrocheur, varié et surprenant. Je le conseille aux plus curieux !

### L'avis de Karine

Le flipper sur console, ça manque sérieusement de punch. Flipnic compense ce mauvais point en proposant des tables ultra variées intégrant une flopée de détails. Envisager le flipper sous un nouvel angle, pourquoi pas ! Mais moi je préfère le pratiquer dans les bars.

Machinés  
PS2 et Xbox

Genre  
Action/RPG



# Baldur's Gate Dark Alliance II

**Il y a deux ans, l'éblouissement fut de taille lorsque Black Isle délivra Baldur's Gate: Dark Alliance. Magnifique, mixant à merveille action pure et RPG, il avait juste enchanté les joueurs. Sa suite est logée à la même enseigne, sauf que, cette fois, on l'attendait.**

Les héros du premier opus sont bien dans le caca. Le destin leur a joué un sale tour. À peine ont-ils fini d'achever le boss final de Dark Alliance qu'ils se retrouvent prisonniers des griffes du Chevalier Blafard, Mordoc. Autant le dire, le nain, la petite elfe et l'archer humain ne seront pas jouables, puisqu'au fond d'un cachot tout puant. La relève sera assurée par cinq nouveaux personnages : un barbare, une moniale drow (elfe noire), un nain roublard, un nécromancien elfe et une prêtresse. Chacun y va de sa petite motivation, gloire, argent, etc. En toute franchise, avoir ou non goûté au premier épisode importe peu, le scénario servant de prétexte au nettoyage de printemps des races maudites des *Royaumes Oubliés*. Après avoir choisi de jouer seul ou avec un ami (chaud !), débutera l'épopée en quatre actes de ce hack & slash aux fins morceaux de RPG.

## Hack oudoudou splish Hack oudoudou Slash

Techniquement, on reste sur la même qualité qu'il y a deux ans. À l'époque, ça mettait une grosse tarte. Aujourd'hui, c'est beau, ni plus, ni moins. Notons que la Xbox possède une réalisation un poil plus léchée.



La fine équipe. Cinq façons d'aborder le soft.

## fiche technique

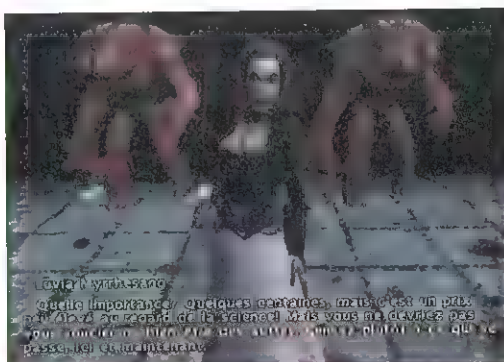
Éditeur	Acclaim
Développeur	Black Isle (États-Unis)
Genre	Action/RPG
Nombre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nombre d'actes	4
Spécial	Muscle le ponce droit
Existe sur	Rien d'autre



Un géant des montagnes n'effraie pas un barbare armé d'une hache dans chaque paluche !

Les habitués retrouveront des monstres et des environnements connus. Néanmoins, le bestiaire s'est grandement renouvelé. Concernant le principe de jeu, on ne change rien ! Il s'agit toujours de batailler dans des donjons, monter en puissance, converser (pour obtenir des quêtes) et se procurer ou revendre de l'équipement, voire y incruster quelques runes et autres gemmes. Suivant le personnage choisi, la façon d'appréhender l'aventure sera bien différente. Prendre le barbare signifiera « taper sans concession », tandis que choisir le nécromancien permettra d'user de sorts et des morts vivants pour défendre sa peau. L'expérience obtenue donnera lieu à l'acquisition de nouvelles capacités, comme des sorts, ou à l'amélioration des compétences martiales. Ce n'est pas super profond, mais suffisant. Au final, on est happé par cette suite qui, bien que trop courte (15 heures environ pour en voir le bout), offre une replay value intéressante. Et puis, c'est marrant toute cette bidoche qui virevolte sous vos coups, à l'ancienne !

Plume



Du blabla avant les boss. C'est bien mais on mange quand ?

## L'avis de Plume

« Baldur's Gate Dark Alliance II est un jeu très agréable à jouer, surtout si on aime le hack & slash. Le scénario est bien écrit, les personnages sont attachants, et le jeu est très agréable à jouer. Mon fils, M'enfin, j'aime bien quand même. »

## L'avis de Keem

« Baldur's Gate Dark Alliance II est un jeu très agréable à jouer, surtout si on aime le hack & slash. Le scénario est bien écrit, les personnages sont attachants, et le jeu est très agréable à jouer. Mon fils, M'enfin, j'aime bien quand même. »

## Notes

### 15 Technique

À peine mieux que le précédent, et c'est déjà bien !

### 17 Esthétique

Aucune faute de goût concernant les environnements et les monstres

### 15 Animation

Le frame rate reste stable dans toutes les situations

### 16 Manipulabilité

L'interface s'avère simple et efficace

### 15 Sons

Les mélodies sont chouettes mais trop rares ! Ambiance excellente

### 13 Durée de vie

Très court. Mais on reste tenté de la finir avec chaque perso.

### + Plus

Accessible. Évolution des personnages. Le mode coopératif

### - Moins

Répétitif (normal). Peu de quêtes annexes. Trop court !

## 1. Note d'intérêt

## Plus loin...

Le talentueux studio Black Isle n'est plus. Dark Alliance II est le dernier. Ils avaient tout de même programmé quelques onés d'œuvre du RPG sur PC comme Baldur's Gate, ou Planescape Torment. Ça fait mal au cœur, j vous jure.

Machines  
Xbox et PlayStation 2

Genre  
Gestion



# Roger Lemerre

## La Sélection des Champions 2004

**Lors que l'Euro approche à grands pas, Codemasters nous gratifie d'une édition 2004 de son jeu de management fétiche. Vivant bien longtemps après le surprenant et fusionnel LFP d'EA Sports, voyons si Roger Lemerre tient toujours son rang.**

### Notes

#### Technique

Le moteur 3D des rencontres n'est pas fameux et ne doit pas demander beaucoup de ressources

#### Esthétique

Des menus propres, clairs, bref du tout bon

#### Animation

Les footballeurs possèdent peu de mouvements, mais ils sont bien retranscrits

#### Maniabilité

Aucun problème, les réflexes sont loin d'être mis à rude épreuve, c'est de la gestion.

#### Tons

Peu de musiques. Ambiance des stades assez bonne

#### Durée de vie

Lorsqu'on est fan, on peut passer un temps fou dessus

#### Plus

Excellente interface  
Simple d'accès

La reconnaissance vocale sur Xbox

#### Moins

Peu de ligues  
Moins fouille que LFP

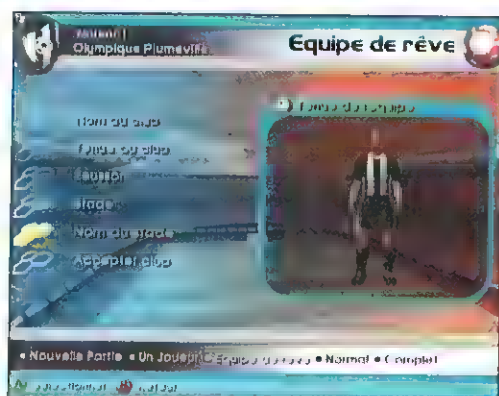
#### Note l'intérêt

### Plus loin...

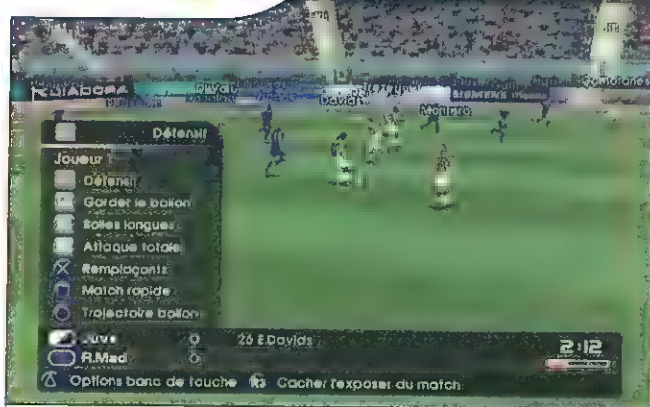
Divers pour l'Euro 2004, voit les Français gagner, les Français comme Karine pense que les Lettons vont faire leur tek est sûr que la Corée. Quant à votre servi, enfilera son maillot azur.

### L'avis de Plume

For, c'est ma grande base. Lors d'un match, les joueurs sont à court d'expressions. Lors, même, c'est vicieux, ça me botte. Et là, pas d'erreur, Roger Lemerre remplit son office en me donnant le loisir de gérer la sélection d'un club de premier après les joueurs. J'ai tout de même préféré LFP Manager et WE Tactics.



Un budget et des idées : c'est le mode Équipe de rêve.



Le moteur des rencontres ne manque pas de charme et les matchs sont plaisants à regarder.

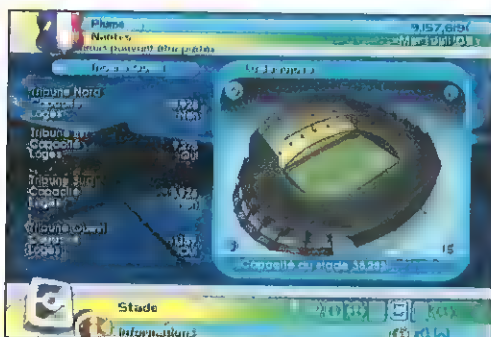
Même s'il n'est plus l'entraîneur des Bleus, Roger Lemerre est toujours notre pote. L'homme qui, à l'heure où j'écris ces lignes, coache une équipe de Tunisie survoltée en Coupe d'Afrique des Nations, possède un capital sympathie très fort et ne nous déçoit pas en mettant une fois de plus son nom sur la version française de LMA Manager. Une version qui offre parfaitement ce que l'on attend de ce genre de soft, à savoir de la gestion efficace. Malgré la présence des rencontres dans un tout nouveau moteur 3D (assez moyen, surtout après avoir vu Winning Eleven Tactics), ce sont vos capacités de tacticien et de meneur d'hommes qui monopoliseront votre attention. Les résultats avant le spectacle. Très peu de modes de jeu, ce qui n'a rien de choquant. Vous devrez décider entre démarrer une carrière d'entraîneur solo ou disputer une simple rencontre amicale. Vous pourrez commencer une ligue avec une équipe existante ou bien entrer dans le mode « Équipe de rêve » qui permet de créer de toutes pièces votre club, avec un budget prédéfini.

### I said « captain », he said « what »

Parmi les nouveautés notables, on note une plus grande flexibilité sur le plan tactique, que cela soit au niveau collectif ou individuel. Vous pourrez assigner toutes sortes de tâches diverses à vos protégés (capitaine, tireur...) et modifier l'effectif et la formation à votre guise. Le nombre de sets prédéfinis est assez conséquent et contient même des tactiques légendaires, dont celle de la France 98. La recherche de talents a toujours son importance et les transferts peuvent vous concerner aussi, puisqu'il vous sera possible de changer de club en cours de saison ! Les rencontres sont plus vivantes. Vous pourrez hurler vos ordres sur le banc de touche (Xbox Communicator possible pour les donner de vive voix !). Après chaque rencontre, le match sera analysé par une chaîne de télévision, qui ne manquera pas de vous donner tous les résultats et classements européens. À ce sujet, le soft propose de s'immerger dans très peu de championnats (Italie, Espagne,

Angleterre, Allemagne, Écosse et France) et se limite aux deux premières divisions. C'est peu comparé à LFP, même si le mercato d'hiver a été pris en compte. Beaucoup plus simple que son concurrent qui propose une fusion avec FIFA 2004, Roger Lemerre se cantonnera au second rôle cette année.

Plume



### fiche technique

**Éditeur** Codemasters  
**Développeur** Codemasters (C-B)  
**Genre** Gestion  
**Nbre de joueurs** 1 à 2  
**Niveaux de difficulté** 2  
**Difficulté** Élevée  
**Continues** Sauvegardes  
**Nbre de championnats** 6  
**Spécial** Compatible Xbox Communicator  
**Existe sur** Rien d'autre


### L'avis de Teckos

Les années se suivent et se ressemblent. Comment préférer un jeu de management à un autre lorsque, tactiquement, tous offrent à peu près la même richesse ? L'emballage alors. On appréciera la gestion du micro sur Xbox, anecdotique mais fun, mais on préférera LFP pour l'ambiance et l'apport de la fusion avec FIFA 2004.

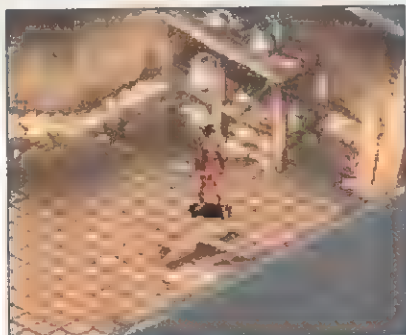
# Toutes les sorties européennes

*A croire que le printemps est source d'inspiration pour les éditeurs, les jeux bourgeonnent à foison. Cette rubrique ne démentira pas ces propos puisque vous y trouverez de tout. Et comme sur les bancs de l'école, certains élèves sont brillants quand d'autres illuminent la classe de leur niveau exécration. D'anciens et excellents éléments comme ce prince de Perse ou cette magnifique journaliste sont venus montrer l'exemple à tous ces cancre. Conan et Spawn en premier. Qu'ils replongent dans leurs bouquins respectifs, ça leur fera les pieds ! Les études, c'est archi important...*

## Baldur's Gate Dark Alliance

 Les hack'n'slash ne se bousculent pas sur GBA et c'est bien dommage. À part deux excellents titres adaptés du *Seigneur des Anneaux* signés EA, c'était un peu la zone. Et hop, Baldur's Gate: Dark Alliance arrive avec sa horde de monstres à frapper, d'expérience à gagner et de monde à sauver. L'action se présente sous une vue isométrique avec de jolis graphismes et une ambiance sonore carrément scotchante. Trois classes de personnages sont disponibles : guerrier, archer et magicien. Chacun possède un style personnel et évoluera aux travers des Royaumes oubliés avec ses propres méthodes. Parfaitement dans l'esprit des opus de salon, BGDA offre une aventure sympa mais, bien entendu, un poil répétitive ! Aux armes, fans d'heroic fantasy !

Plume





Baldur's Gate Dark Alliance

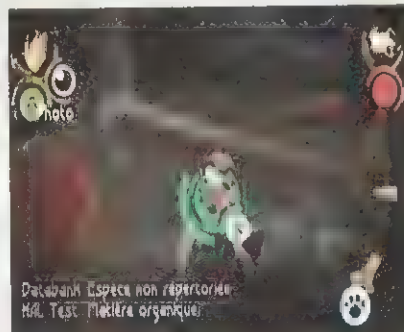
1

Éditeur : Ubi Soft  
Machine : Game Boy Advance

## Beyond Good & Evil

  Les tribulations de la splendide Jade, doublée par la non moins splendide Emma de Caunes, n'ont rien perdu (ni gagné) au cours de leur portage sur les consoles de Billou et de Shigero. Ce soft d'aventure/journalisme vous met toujours dans la peau de la reporter au grand cœur. Le gameplay teinté d'infiltration, d'action et de photographie s'avère aussi efficace que sur PS2. Déjà superbe sur cette dernière, il bénéficie d'une réalisation un poil plus fine et de textures légèrement plus riches sur Xbox. Pour le reste, c'est exactement pareil. Sa durée de vie joue en sa défaveur. Il n'en reste pas moins l'un des softs les plus réussis de ces derniers mois que vous devez découvrir. Oui monsieur

Plume




Database: Espèce non répertoriée  
MIL Test Matière organique

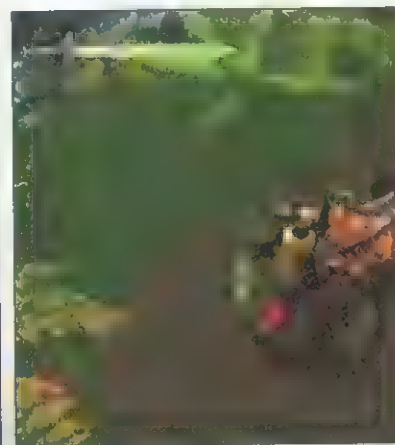
9

Éditeur : Ubi Soft  
Machines : Xbox et GC

## Conan

 Caméra chevrotante et déplacements approximatifs, auxquels s'ajoute un système de combos complexes à mettre en place, font de Conan un jeu d'un autre âge. Les combats, représentant 80 % du jeu, sont ultra répétitifs et pas franchement dynamiques malgré les 3 niveaux de difficulté proposés. Il faut donc s'accrocher sévèrement si l'on veut manier les 16 armes et la cinquantaine d'attaques et combos proposées. Un exercice qui devient vite lassant. Seul point positif pour varier la donne, les combats — bien que toujours limités — en arène (Death Match, Body Count et Time Challenge). Les fans de Conan en pleurent déjà toutes les larmes de leur corps. Trop dure la vie !

Karin



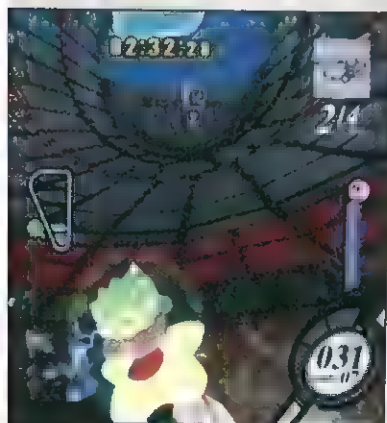
3

Éditeur : TDK Mediactive  
Machine : Xbox

# -Kirby Air Ride

Ça commence comme une blague de potache. Pour maîtriser Kirby, il suffit d'utiliser 2 boutons. Un contrôle ultra simpliste qui tend immanquablement à ternir le reste du jeu. Puis, n commençant à relever les défis, la éduction opère son effet. Il reste au final modes de jeu (4 en comptant le Lan) our se convaincre que Kirby en vaut la eine. Tracés audacieux et néanmoins gréables, bolides surprenants qu'il faut pprendre à dompter, utilisation originale es power-up... Il faut se donner du mal our apprécier le soft, ce qui donne tout e suite plus de profondeur et d'intérêt l'ensemble. Faut juste supporter le rose onbon et les couleurs acidulées.

Karine



6 Éditeur : Nintendo  
Machine : GameCube

# Memorick Apprentice Knight

Merlin, les Chevaliers de la Table ronde, la Dame du Lac et ses belles robes et Memorick... Euh... est-ce qu'il vient faire là celui-ci ? Un prenti chevalier chapeauté par Merlin doit débarrasser les contrées d'Avaldes gobelins et autres trolls démoniques. Voilà pour le résumé qui est en le seul truc intéressant dans ce jeu. Reste est à pleurer. Pauvreté des mises, intérêt nul, gestion catastrophique personnage principal dont les mouvements font peine à voir. Ça fait beaucoup de points négatifs pour un même non ? Les graphismes n'arrivent pas à rehausser le niveau. Il n'est sûr que les n'enfants à qui s'adresse memorick (sur Xbox... voyez le bug) soient indulgents.

Karine

4 Éditeur : MC2  
Machine : Xbox

# Midway Arcade Treasures



Du haut de mes 25 printemps, je me dis que revisiter certains titres anciens évoquant mes premiers émois de gamer a peu d'intérêt. Se retrouver dans la peau du Paperboy, ça ne me fait pas marrer. Marble Madness, l'ancêtre de Mojo, se joue assez mal sans trackball. Dieu que Rampage est marrant aujourd'hui... La démarche de ressortir ces 24 oldies du placard ne laisse en rien rêveur : la magie qui faisait qu'à l'époque certains étaient incontournables s'est évanouie. En lieu et place de mes bons souvenirs, j'ai désormais l'image de softs graphiquement pourris, parfois trop difficiles. Reste que les bonus historiques et autres interviews pourront servir à alimenter la culture vidéoludique des gens d'un âge peu avancé. En fait, je me refais bien Bombjack...

Plume

4 Éditeur : Midway  
Machines : PS2 et Xbox

# Need For Speed Underground



La tuning attitude envahit la portable de Nintendo. Le cœur du jeu s'articule, comme les versions 128 bits, autour du fameux mode Underground. Il s'agira de vous la donner grave avec votre bagnole dans le but de la faire évoluer aussi bien « physically » que « mentally ». Autrement dit, les performances valent autant qu'un bon look bien fashion. La réalisation est très classe sur certains points (la modélisation des voitures) mais pose un problème de lisibilité car la résolution n'est pas toujours au top. Du coup, on ne tourne pas toujours au bon moment. Et puis les quatre morceaux qui tournent en boucle tapent vite sur le système. Une fois ces soucis enjambés, on s'amuse seul ou avec un pote dans des courses plutôt sympas. J'en ferais pas mon jeu du mois, quoi.

Plume

6 Éditeur : EA Games  
Machine : Game Boy Advance

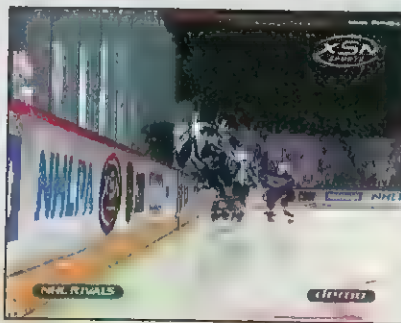
# NHL Rivals 2004



Face aux deux géants que sont les départements sportifs de Sega et d'EA, il est légitime de se demander comment le « petit » Microsoft parviendra à se faufiler, à se faire une place et à envoyer le palet au fond des

cages. Sur ce terrain particulièrement glissant, la maîtrise des patins est de rigueur si l'on ne veut pas lamentablement se vautrer. Et il faut l'avouer, le titre tient plutôt bien la route. Même si la concurrence se révèle rude, Rivals parvient à s'en sortir à tous les niveaux. Nickel sur le plan technique, il propose en outre une prise en main rapide ainsi qu'une riche palette de mouvements. Online et plaisant à jouer, il est peut-être un peu moins dynamique que ses pairs. Mais il reste un bon challenger tout de même.

Plume



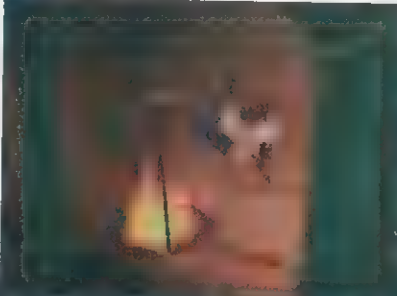
7 Éditeur : Microsoft  
Machine : Xbox

# Prince of Persia The Sands of Time

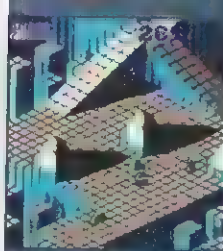


Quatre petits mois après la sortie exclusive sur PS2, revoilà le Prince de Perse et ses appareils. Les possesseurs de Xbox et GC vont enfin pouvoir découvrir ce petit bijou from Ubi Soft Canada. Pas de différences notables avec la version PS2. On notera tout de même des mouvements plus vifs avec une ou deux petites roulades inédites. Les textures sont évidemment plus lisses. PoP est un titre incontournable qui alterne subtilement les séquences de combat avec le système de retour dans le temps et les séquences de plate-forme avec de nombreux mécanismes à déjouer. On aurait toutefois souhaité, comme sur PS2, une durée de vie plus longue...

Karine



9 Éditeur : Ubi Soft  
Machines : GC et Xbox



Midway Arcade Treasures



Memorick Apprentice Knight

## Puyo Pop Fever



Puyo, ou l'éternel retour de Tetris. Puyo is back et sera même disponible sur DC. Les petites gouttes tombent sous différentes formes et s'amoncellent. Avec des gros Puyo qui se divisent, des Puyo en forme d'angle droit qui changent de couleur, etc. Bref, il y a d'la stratégie dans l'air ! Seul ou à 2, on déclenche la Puyo Fever et on accumule des enchaînements pour allonger le temps de jeu. En mode Mission, un nombre de Puyo bien précis doivent être anéantis en un temps imparti. Puyo Pop propose aussi un mode Histoire à la difficulté progressive. C'est un peu la fête à Puyo quoi ! Distrayant mais malgré tout répétitif, Puyo Pop n'en reste pas moins séduisant.

Karine



6

Éditeur : Sega • Machines : DC, GC, PS2 et Xbox

## R Racing Evolution



Qu'il soit d'arcade ou de simu, sur bitume ou pas, un jeu de course actuel ne peut prétendre être convenable si les sensations de pilotage ne sont pas un minimum bien retranscrites. Très mal gérés dans R: Racing, les freinages, reprises et autres manœuvres donnent droit à une conduite plus qu'insipide. On a l'impression que le véhicule ne bouge pas et que c'est le paysage qui tourne autour selon la direction donnée. Celui-ci « aliasant » à tout va, négocier les virages devient un véritable calvaire. Si l'on ajoute à cela une sensation de vitesse quasi nulle, il ne reste pas grand-chose au dernier Ridge Racer si ce ne sont quelques cinématiques mettant en avant la belle Rena. Bien maigre consolation...

Keem

4

Éditeur : Namco • Machines : PS2, Xbox et GC

## Silent Scope Complete



Une bonne initiative à un prix raisonnable. Voilà ce que l'on retiendra de ce joyeux pack incluant Silent Scope, Silent Scope 2 et Silent Scope 3. Trois jeux sur une galette ?! Naaaaaaan ?! Si ! Vous pourrez même ressortir votre gun du coffre à jouets, vous savez, là tout au fond à droite, collé à House of the Dead 3. Enfin, au pad, c'est tout de même loin d'être catastrophique, bien au contraire. Le gameplay se veut simple : sniper tout ce qui bouge et qui n'a pas l'air commode à l'aide d'un viseur agrandissant la zone ciblée. Ne rêvez pas, ce ne sont que de simples portages. Ce qui signifie que, graphiquement, on frôle le caca polygonal. Malgré de nombreux bonus, la durée de vie de chacun est scandaleuse. Même pour 30 euros, ça fait super léger !

Plume

Éditeur : Konami  
Machine : Xbox

## Spawn Armageddon



4<sup>e</sup> dimension. Après avoir écumé les bars de la ville, Dante erre dans les rues rongées par les démons et tente d'en venir à bout à coups de combos et d'acrobaties. Switchant entre guns et armes blanches, ce Dante des temps modernes utilise aussi de terrifiants pouvoirs spéciaux. Hélas, obèse et à la démarche ridicule (tu t'es vu quand t'as bu ?), il a clairement perdu de sa superbe. Bye bye la panoplie du parfait poseur et bonjour le déguisement de Biouman pour Mardi Gras ! Retour à la réalité. Spawn Armageddon, c'est en quelque sorte le Devil May Cry du pauvre. Techniquement dépassé avec une maniabilité approximative, le jeu est tout juste bon pour les inconditionnels de Spawn faisant dans le social.

Keem



2

Éditeur : Namco • Machines : Xbox et GameCube

## World Championship Pool 2004



Voilà un titre qui ne paie pas de mine mais qui en a dans le DVD. Principalement orienté Pool, WCP 2004 propose aussi des modes bonus plutôt originaux (tables minées, règle de points excentrique, etc.), du snooker et une série de trickshots à apprendre par cœur pour briller en société. Le mode Carrière est long (matchs allant jusqu'à 7 manches) et permet de relouer sensiblement son joueur. D'un point de vue technique, les joueurs et leurs animations font vraiment pitié. La physique des boules est bonne et il est dommage que parfois la faible lisibilité empêche d'être ultra précis (on ne peut d'ailleurs pas déplacer la caméra à sa guise). La machine étant particulièrement forte, on pourra se rabattre sur le mode Online (non testé), une première pour un jeu de billard.

Teckos



7

Éditeur : Jaleco • Machine : PlayStation 2

## Wrath Unleashed



Ça a le goût d'une bizarrerie, l'odeur d'une bizarrerie... ah, mais c'en est une ! Au temps pour moi. Wrath Unleashed, c'est effectivement un jeu tactique au tour par tour se déroulant sur un plateau plutôt simplet et vide. Les combats s'engagent via un soi-disant jeu de baston en 3D hyper mal fichu, aussi insipide dans ses commandes que dans sa réalisation. Basé sur l'affrontement entre les quatre éléments, il faudra jauger la nature du terrain sur lequel s'aventureront vos troupes et accomplir divers objectifs pour triompher, comme capturer des temples. Pas très beau, sans réelle saveur offrant une seule action par tour, le jeu montre une faiblesse supplémentaire à niveau des chargements suuuuper longuet. Pas un cadeau, en somme !

Plum

4

Éditeur : LucasArts • Machine : PlayStation 2

**Vous avez un problème ?  
Nous avons forcément la solution !**

Composez le...

**0 892 705 222**

les meilleures **ASTUCES & SOLUTIONS** pour **JEUX VIDÉO**



**Et ne repartez pas sans cadeaux !**

Gagnez des **jeux vidéo**, des **consoles**, des **lecteurs DVD**,  
des **films DVD**, des **téléphones portables**,  
**160 €/semaine...**

Les jeux PC

par BLITCH

## TÉLEX

### Le paradis vert

Battlefield Vietnam, le prochain épisode du shoot multijoueur à succès, proposera des maps radicalement différentes par rapport à Battlefield 1942. Les grandes étendues de sable et les niveaux désertiques laisseront leur place à une végétation luxuriante, et pour avoir essayé la version bêta, je peux vous dire que les combats rapprochés et les embuscades promettent d'être légion. Sortie prévue en mars.

### Saga Afrika

Après Combat Mission 3: Afrika Korps, les passionnés des batailles d'Afrique du Nord peuvent désormais se procurer Afrika Korps vs Desert Rats, le dernier jeu de stratégie des Hongrois de chez Digital Reality. Le soft est accessible au grand public, plaisant à jouer, mais les possibilités tactiques sont bien moins développées que dans Combat Mission. Maintenant, à chacun de choisir son camp.

Avec la baisse de régime significative des sorties PC ces derniers temps, aucun des blockbusters attendus n'est encore parvenu jusqu'à nos moniteurs. Toujours pas de Doom 3, d'Half-Life 2, ni même de Far Cry. Du coup, on s'occupe avec ce que l'on a, c'est-à-dire Etherlords 2 et Combat Mission 3... Ou alors on en profite pour formater, ça occupe aussi.

# Les jeux PC du mois

## COMBAT MISSION 3 AFRIKA KORPS

Recherche tacticien, solide expérience souhaitée

ÉDITEUR : BATTLEFRONT • GENRE : GUERRE TACTIQUE • PRIX : ENVIRON 35 EUROS

**A**ttention, Combat Mission 3 est un wargame difficile d'accès. Non pas que l'interface ou les commandes soient compliquées à prendre en main... non, car tout est relativement intuitif. En fait, c'est plutôt le système de jeu qui pourrait en dérouter plus d'un. Pour résumer, je dirais qu'il s'agit d'un soft à réserver aux tacticiens endurcis qui nourrissent un amour déraisonné pour tout ce qui touche à la guerre et ses nombreux outils. Basé sur des éléments historiques fidèles à la réalité, ce troisième opus de Combat Mission reprend les nombreux bons côtés de ses ancêtres sans véritablement apporter de grandes évolutions. Pour être honnête, la seule nouveauté de cet épisode,

c'est le décor. Désormais, les batailles se dérouleront au royaume de la canicule, c'est-à-dire autour de la Méditerranée, vers l'Afrique du Nord et l'Italie, entre 1940 et 1945. La gestion des combats, elle, reste toujours basée sur un système hybride entre le temps réel et le tour par tour, et on passe le plus clair de son temps à diriger ses troupes sur une map tactique, à sélectionner les meilleurs itinéraires ou encore à choisir les façons d'attaquer qui semblent les plus appropriées en fonction de la situation. Par exemple, il est inutile d'épuiser la totalité de la production d'obus du pays pour attaquer un char Panzer de front, mieux vaut lui titiller le flanc avec une bonne petite roquette adaptée à l'épaisseur de son blindage.

Il faut également tenir compte de l'angle d'attaque, de la distance ou encore de l'inclinaison du sol. Un des côtés les plus sympas du soft, c'est la gestion du moral des troupes : même si l'I.A. n'est pas toujours au top, il n'est pas rare de voir ses hommes prendre très rapidement leurs congés annuels quand ils sentent que tout est perdu... Les graphismes n'ont pas non plus été chamboulés par rapport à CM2, c'est toujours de la 3D dénuée de grandes ambitions technologiques. Mais même avec si peu de nouveautés, CM3 reste un excellent wargame. En revanche, les impatients ou les fêrus d'action pourraient ressentir un grand sentiment de frustration. Vous voilà prévenu : ce n'est pas du C&C Generals !



## ETHERLORDS 2

### Plus besoin d'acheter des cartes

ÉDITEUR : STRATEGY FIRST • GENRE : DUEL AU TOUR PAR TOUR • PRIX : ENVIRON 45 EUROS

**A** lors qu'Etherlords 2 est disponible aux États-Unis depuis le mois d'octobre, voilà qu'il se décide enfin à débarquer en Europe. Reprenant grosso modo le même principe que celui des cartes de table Magic, il s'agit de disputer des duels entre magiciens complètement déjantés qui ont décidé d'un commun accord de s'affronter à coups de sorts mystiques et autres invocations sacrées. La plupart du temps, on ait appel à d'adorables petits démons qui vont aller combattre ceux du type l'en face, un peu comme avec les Pokémon. Même si la chance est une variable importante lors des combats (eu de cartes oblige), il faut également arriver à organiser ses sorts et à ne pas trop surestimer ses capacités avant d'aller attaquer un Saroumane ou un Ganalf mal réveillé. Vous vous en doutez, univers baigne amplement dans une ambiance jeu de rôle traditionnel, entrecoupé par là qu'on évolue au fur et à mesure des combats qu'on livre à droite et à gauche : nos pouvoirs augmentent, notre palette de sorts devient de plus en plus conséquente et on a accès à des invocations toujours plus impressionnantes et dévastatrices. En revanche, la progression en solo est une extrême linéarité. Aucune liberté n'est consentie au joueur pendant la partie principale, excepté celle de quitter la partie pour lancer le mode multijoueur. Et c'est justement à plusieurs qu'Etherlords 2 dévoile tout son potentiel. Sans dégager autant d'intensité

que mes affrontements vs Teck sur Street Fighter Alpha 3, les duels sont tout de même très accrocheurs grâce aux nombreuses possibilités tactiques offertes par le soft. Du côté de la réalisation, c'est pas mal non plus, et même si ce n'est pas la claque visuelle comparé au premier Etherlords, les gra-

phismes sont corrects et l'ensemble tourne plutôt bien, même sur une petite config\*. Sans être supérieur à Magic Battlegrounds (sorti à Noël dernier), Etherlords 2 reste une bonne petite curiosité, surtout si vous n'avez jamais joué au premier épisode et que vous avez quelques amis sous la main.



# TÉLEX

True Adaptation

Après avoir sévi sur Xbox, PS2 et GC, True Crime devrait voir le jour sur PC dans les prochains mois. Contrairement à la version console, un mode multijoueur (LAN et Internet) devrait être implémenté, et les développeurs nous promettent de folles poursuites entre amis. Pour une fois, on devrait donc avoir droit à une véritable adaptation et pas à un simple portage bêtement copié/collé.

## ABONNEZ-VOUS

1 an (11 n°s)

# Joypad

# 41,90 €

au lieu de 64,90 €, soit 3 numéros gratuits !

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad - BP 90006 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 n°) à JOYPAD, pour 41,90 € au lieu de 64,90 € soit 3 mois de lecture gratuite. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :

JP493

☐ Chèque bancaire

☐ CB n°

Expire le : / /

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : Téléphone : / /

e-mail :

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

\* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Offre valable jusqu'au 30 juin 2004 en France métropolitaine. Tarifs étrangers : nous consulter au 03 20 38 42 33 ou par e-mail : abonnements@joypad.fr. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cocher la case suivante : ☐

# Les Astuces par Keem

Soirée jeux vidéo, des teenagers jouent à la nouvelle version de Teenage Mutant Ninja Turtles (Tortues Ninja quoi !) quand arrive un gros lourd qui leur pose un tas de questions : « t'est bien ? », « Ça fait longtemps que vous kiffez les jeux vidéo ? », « À part les beat em up, vous passez du temps sur quel autre genre ? », etc., etc. (Teckos ON) Je vais vous épargner la suite, trop nulle, vraiment trop nulle. C'est ça Keem... Allez, du batai. Puisqu'il faut donc meubler ce chapeau, j'en profite pour dire que les Chocobas sont nos amis. (Teckos OFF)

## ROGUE OPS

Machines : Box, PS2, PC  
Version : Européenne

### AVANT-PROPOS

Les codes suivants renvoient à la version Xbox. Cependant, si vous n'avez pas de place chez vous, que vous n'avez pas assez d'argent ou que vous ne possédez qu'une des autres consoles, vous n'avez qu'à remplacer les touches données par les suivantes.

Sur PlayStation 2 :

X = Carré

Y = Rond

Blanc = R2

Noir = L2

Sur GameCube :

X = X

Y = Y

Blanc = gâchette droite

Noir = gâchette gauche

Note : tous ces codes sont à exécuter pendant le jeu après avoir effectué une pause. Quant aux directions, servez-vous de la manette directionnelle et non pas des sticks analogiques. Pour désactiver ces codes, refaites juste la manipulation correspondante.

### JUSTE POUR LE FUN

Grâce à ces astuces, vous pourrez gueuler à vos ennemis : « Size does matter ! » Même si ce n'est que visuel...

Des gros pieds : [touche] [touche] [touche] [touche] [touche] [touche] [touche] [touche]

Des gros guns : X, X, X, X, Y, Y, Y



### EQUIPEMENT DE LA MUERTE

Vous brillerez littéralement de mille feux avec ces manipulations !  
Arbalète lance-grenades : gauche, droite, droite,

gauche. X, Y, Blanc, Noir, X, Y, gauche, droite.  
Arbalète lance-mitraines : droite, droite, gauche, gauche, Noir, Noir, Blanc, Blanc, Y, Y, X, X.



### DE TOUT, DE RIEN...

Bienvenue dans le petit bazar de Keem, vous y trouverez plein de trucs mais surtout n'importe quoi !  
Moitié des dommages : X, X, Y, Y, gauche, gauche,

Pes de dégâts : gauche, droite, droite, gauche,

Un shoot, un mort : Y, gauche, droite, droite,

gauche, Y, Noir, Blanc, Y, X, X, X.

Niveau suivant s'il vous plaît : [touche] [touche] [touche] [touche] [touche] [touche] [touche] [touche]

[touche] [touche] [touche] [touche] [touche] [touche] [touche] [touche]

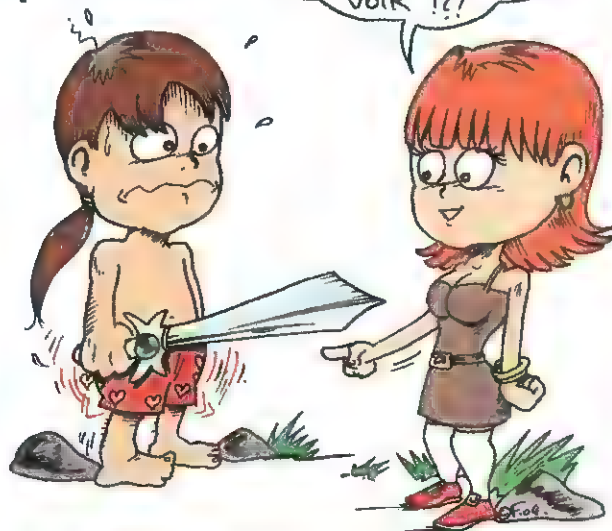
### EQUIPEMENT DE LA MUERTE 2

Comme au nouvel an chinois, faites exploser des gros pétards !



MAXIMO

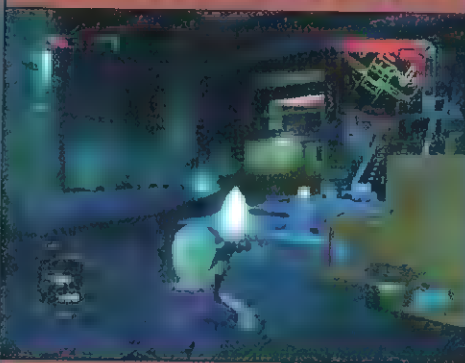
Y A UN TRÉSOR PAS LOIN OU T'ES JUSTE CONTENT DE ME VOIR !?!



# MAXIMO EN BANLIEUE.



Sniper lance-grenades : Noir, Blanc, droite, droite, gauche, gauche, droite, droite, Blanc, Noir, X, Y.  
Sniper lance-missiles : X, gauche, droite, Noir, Noir, Blanc, Blanc, Noir, gauche, gauche.



## PLUS LOIN QUE L'INFINI, ET AU-DELÀ.

Z'êtes des oufs malades de la gâchette ? Pas de problème, on vous donne les moyens de gaspiller vos munitions sans restriction !

Balles infinies : X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, gauche, Y, X, Y, X, Y, X, Y.

TOC infinis : haut, bas, gauche, droite, gauche, haut, bas, Noir, Noir.

Vie infinie : gauche, droite, droite, gauche, gauche, droite, droite, gauche, gauche, droite, droite, gauche, X, X.

Spy Cam infinies : gauche, gauche, droite, droite, Blanc, Blanc, Noir, Noir, X, X, Y, Y.



## DOWNHILL DOMINATION

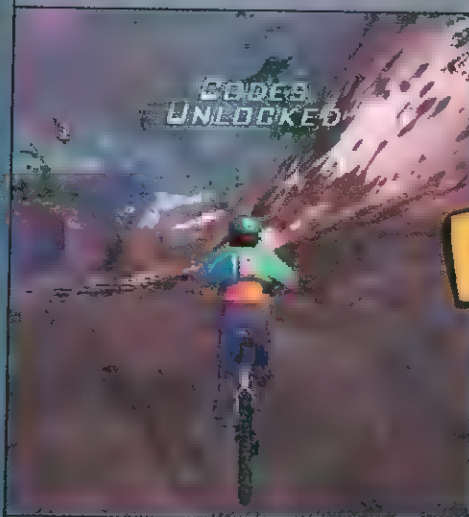
Machine : Post Malone  
Version : Européenne

### AVANT-PROPOS

Réalisez ces codes très rapidement pendant une partie. N'oubliez cependant pas de faire celui-ci avant de les entrer :

Il permet de débloquent l'accès aux cheats.

Si vous désirez ne plus bénéficier de l'effet offert, retapez simplement la séquence correspondant à l'astuce.



### TOUS LES CHEATS

Amélioration de bouteille : haut, bas, gauche, gauche, droite, droite.

Amélioration de combat : haut, bas, gauche, gauche, droite.

Anti-gravité : haut, bas, gauche, gauche, droite, droite.

Argent : haut, bas, gauche, gauche, droite, droite.

Boost d'adrénaline : haut, bas, gauche, gauche, droite, droite.



SPECIAL CONTRE LES ABILLES.



# COURRIER DES LECTEURS

**Introspection : nom féminin. Observation, analyse de ses sentiments, de ses motivations par le sujet lui-même. Well, well, well... Nous avons réfléchi, tourné le problème à droite, puis à gauche, et là, soudain, face à nous, telle une éblouissante réalité, la vérité a jailli devant nos yeux embués ! Oui, désormais, le Courrier des Lecteurs répondra aux petites questions à la con, aux grandes interrogations métaphysiques ou aux mails de l'apocalypse. Questionnez-nous, insultez-nous, aimez-nous, offrez-nous des cadeaux incroyables, vendez-nous votre âme... le Courrier des Lecteurs vous appartient alors bougez-vous la plume ! Hop, hop, hop...**

## ACTES III

### Acte III

Joypad le beau, Joypad le grand, Joypad le brave, Joypad le héros de tous les n'énants (si, si, tout ça en même temps)... bref, Joypad (tout court) se trouve à présent confronté à ce qui promet d'être son plus formidable et nocif adversaire : une écrevisse du nom d'Amélie. Là où le commun des mortels prendrait la chose à la légère (pour ne pas dire à la rigolade), Joypad sait que la circonspection est de mise.

« Puis-je savoir ce que toi et tes soires venez faire en ces lieux ?, demande Joypad en affichant un savant mélange d'assurance et de courtoisie.

- Nos faits et gestes, de même que nos projets, ne te regardent en aucune manière, lui rétorque Amélie en affichant un mélange tout aussi savant de mépris et de hargne.

- Tu es sur mon territoire, face de bisque, et en ce sens, tu me dois quelques comptes.

- Dans tes rêves, grand serin cadavérique. Tu commences à m'agacer sérieusement et m'as déjà fait perdre suffisamment de mon précieux temps. En garde... et vive le Pari... bip (NDLR : une équipe de foot) ! »

C'en est trop ! Courroucé par cette dernière provocation et bien conscient qu'il ne pourra obtenir davantage de renseignements qu'à la force de ses douces minimes, Joypad se met dans la position dite de « la grue », prêt à en découdre, tandis qu'Amélie fait claquer ses pinces et cliqueter ses huit petites papattes au rythme de la chanson *Brazil*. Soudain, tous deux se figent ; les corps des iguanes se

dissolvent lentement comme pour leur laisser le champ libre... le « pshiii » accompagnant leur totale disparition donnant le signal de l'assaut. Les deux belligérants s'élançant, une flamme ardente dansant au fond de leurs yeux comme dans les meilleurs épisodes de *Jeanne et Serge* ; n'en finissant pas de ne pas se rencontrer, comme pris dans un ralentissement très très très (très) lent, ils hurlent tels deux fans d'Henri Dès qui feraient la queue pour le dernier billet de l'ultime concert en plein air de celui-ci. L'affrontement finit tout de même par réellement débiter et Joypad se trouve bien vite obligé de reconnaître que son présent adversaire est d'une toute autre trempe que les ténébreux sous-fifres auxquels il a eu affaire tantôt. Voilà qui s'annonce délicat...

### Acte IV

Le combat fait désormais rage entre Joypad et Amélie, chacun faisant montre d'une maîtrise des arts martiaux et de la belote confinant au génie (on a bien tort de sous-estimer les aptitudes martiales d'un arthropode... et on n'imagine pas comme quatre paires de pattes et une paire de pinces peuvent se révéler pratiques pour battre des cartes). Bien que jetant toutes ses forces dans la bataille, Joypad commence à perdre lentement mais sûrement pied, débordé qu'il est par la pluie de coups que son adversaire déverse sur lui. Du fait de sa taille réduite, Amélie n'éprouve pour sa part que bien peu de difficultés à esquiver les attaques du guerrier du pad et semble, qui plus est, bien moins sujette à la fatigue que ce dernier. Ses pinces mortelles, aiguës

comme des rasoirs trois lames dernier cri (le gel hydratant en moins), passent de plus en plus près du visage de l'infortuné... jusqu'à finalement atteindre leur but. La joue gauche balafmée sur plus de cinq centimètres, Joypad pose un genou à terre ; ne lui laissant pas même une seconde de répit, Amélie l'envoie s'écraser contre la porte de l'ascenseur d'un violent coup de queue rotatif. Groggy, Joypad n'est plus en mesure de faire quoi que ce soit d'autre que d'encaisser les coups ; ce qui était un combat est en train de se muer en massacre. Après avoir enchaîné « marteau-pilon », souplesse arrière et autres prises plus ou moins orthodoxes (celle du « colibri vinicole » vaut la peine d'être vue), Amélie l'écrevisse en arrive au fatidique moment du coup de grâce : elle lève une ultime fois sa pince droite (dont l'extrémité luit un bref instant et produit un petit son du genre « shling »... vous savez, comme dans les pubs pour les liquides vaisselle avec les verres à pied), l'abat... et se prend un méchant doigt dans l'œil. Joypad, à qui il restait manifestement quelques menues ressources, se saisit de son ennemie et... la fourre dans une essoreuse à salade. Notre héros commence à faire tourner l'engin, le fait tourner de plus en plus vite, le bruit de la carapace d'Amélie contre la paroi se fait entendre, plaquée par la célèbre force centrifuge, celle-ci ne peut plus rien faire sinon hurler tel un malheureux visiteur de fête foraine que l'on aurait forcé à monter dans un manège à sensations. Le combat semble finalement loin d'être fini... (Et ne me demandez pas pour l'essoreuse.)

**Suite et fin le mois prochain...**



## Faire aux questions

Ô noble Rodrigue ZeSnake, tu nourris de fiers et nobles espoirs concernant une hypothétique sortie occidentale de *Baten Kaitos*. Retourant à l'image de l'ambiance ahurissante, j'ai aimé cet excellent RPG. Game Boy Advance, les nudges semblent s'annoncer autour d'une telle sortie. En effet, déçu par les mauvaises ventes nippones de sa production, Namco hésiterait à tenter l'aventure américaine et européenne. La décision aurait été prise dans les semaines à venir. Coupsens.

Visiblement les frasques bien péraves de Neo n'ont pas réussi à dégoûter Julio. Elle, son truc, c'est Mario ! Du coup la bene... s'agrandit si le très communautaire *Matrix Online* verra le jour sur PlayStation 2. En attendant, notre réponse claque avec le violent... du... Remarque, pour ne pas faire de jaloux, ce titre Online ne sortira sur aucune console. Exclut PC... en tout cas, pour le moment.

Non-Paul, ne te fie pas aux rumeurs les plus pessimistes. Nous pouvons ainsi te rassurer, *Metroid Prime 2* ne verra pas le jour sur GameCube 2, mais bien sur le cube première génération. Même que tout sera resté prévu pour la fin d'année 2004 et qu'une version jouable sera présentée à l'E3. Du coup, nous tiens de bientôt vous abreuver de giga tonnes d'infos ! Un truc in-cro-y-a-bi.

À la pointe de l'actu « rumeurante » le très cool Jérôme veut tout savoir sur la possible sortie prochaine d'un *Chrono* « Kekchose ». Pour l'instant, nous avons appris que la saga mythique de Square (*Chrono Trigger* sur SNES et *Chrono Cross* sur PSone) pourrait effectivement s'agrandir dans le futur en accueillant l'épisode « *Chrono Break* ». Square Enix aurait d'ores et déjà déposé le nom. D'ailleurs si vous voulez tout savoir, des bruits de couloir évoquent une possible sortie du titre sur PlayStation 3, genre moins d'un an après son lancement ! Ça nous laisse du temps pour rêver.

# Joypad mode d'emploi

Milieu du XIX<sup>e</sup>, Darwin lâche sa théorie : l'évolution veut que tout soit le fruit du hasard et non œuvre d'un unique créateur. L'hérésie se déclenche. « L'homme sait enfin qu'il est seul dans l'immensité indifférente de l'univers dont il a émergé par hasard. »

## MERCREDI 14 JANVIER

>>>>> 19:36

L'existence d'un processus aléatoire trouve écho dans la vie de la rédaction. Et comme ce qui reste figé meurt, l'arrivée de nouvelles têtes insufflé une bouffée d'oxygène salvatrice. Keem : « Ouai, ouai ! »

>>>>> 20:44

Plume : « Entre les natifs d'Italie, d'Asie et de Pologne, c'est pas un magazine qu'on devrait faire, mais une pub pour Benetton. »

## JEUDI 15 JANVIER

>>>>> 17:57

Gollum s'essaye à Code Veronica sur GC. Saisi d'une crise de panique dont il a le secret, il fait une manip' qui affiche les cheats. Il découvre qu'en sélectionnant le mode Syukan une vue subjective apparaîtrait. « Voilà l'idée qui leur manquait... »

## VENDREDI 16 JANVIER

>>>>> 16:40

Winning Eleven 7 International va sortir au Japon. « Ils ont changé des trucs sur PES, j'en ai marre », soupire un Plume désabusé. Keem : « Nouvelles paires de shoes, nouvelles têtes, fautes de mains moins nombreuses... » Plume : « Ça change tout ! » C'est donc ça l'évolution... La théorie de Darwin ne tardera pas à être réfutée. Son auteur lui-même comptait sur les futurs chercheurs pour appuyer ou contrer sa théorie.

>>>>> 18:30

Keem branche les enceintes de son PC et lance ses MP3 : « Hip-hop funky-dup ! » Une mélodie aux rythmes saccadés envahit l'espace vital des autres testeurs. Karine : « Dis-donc Keem, il paraît que tu

joues à PGR2 en écoutant Mariah Carey ? » Keem : « Euh... en fait, c'est ma sœur qui l'a mis sur le dur de la Xbox... »

## LUNDI 26 JANVIER

>>>>> 12:45

Keem aperçoit un rédacteur réputé pour sa petite taille. Il arrive discrètement derrière lui et lui file une petite tape amicale sur la tête. Il se retrouve nez à nez avec un stagiaire de 14 ans.

>>>>> 15:19

Dans le genre fait divers glauque, un footballeur d'une équipe portugaise s'est effondré lors d'un match, victime d'une crise cardiaque à l'âge de 24 ans. Gollum, dont le stress est multiplié ces derniers temps suite à des problèmes de travaux dans son appart' de bourgeois, y voit comme un signe : « J'ai des palpitations de dingue en ce moment, faut que je fasse super gaffe. »

>>>>> 16:12

Gollum narre à la plèbe le grand moment de solitude qu'il a expérimenté voici quelques jours. « Un mec lisait L'Équipe et je regardais la couverture, y avait marqué en gros caractères et en deux mots un titre que je ne comprenais pas. C'est en le lisant à haute voix que j'ai saisi le truc. Y avait marqué Calen - Drier en deux mots avec une photo entre les deux. Et le pire c'est que je l'ai prononcé à l'allemande Kalan - Drière... » Captivant. Non... tiep en fait.

## MARDI 27 JANVIER

>>>>> 14:12

Amnosan s'apprête à partir pour l'aéroport en direction du Japon. Tout le monde lui souhaite bon voyage. Karine : « Tu voles pas sur China Airlines j'espère, c'est la 3<sup>e</sup> pire compagnie aérienne. Euh... sinon, bon voyage ! »

>>>>> 15:43

Plume affiche depuis quelque temps des cernes bien marqués. Notre cher provincial a depuis peu emménagé dans un appartement parisien et s'est découvert un hôte inattendu, un rat. Le rongeur se manifeste essentiellement la nuit. La sélection naturelle est une fois de plus en marche. Plume vs Rat des villes, le combat est engagé.

## JEUDI 29 JANVIER

>>>>> 23:16

Karine retrouve Angel, Julio et sa douce LNA dans un bar du 17<sup>e</sup>. Toujours prompts à élargir leur surpuissance intellectuelle, les quatre acolytes aperçoivent un Trivial Pursuit Genius qui traîne sur une étagère. « Quel est le prénom de Derrick ? » « Stefan ! » Bonne réponse de LNA.

>>>>> 23:17

« Alors ? », s'écrit Julio. Les autres : « Alors quoi ? » Julio : « Ben le prénom de Derrick ? » Les autres : « ... » LNA : « C'est toujours pareil, il ne m'entend pas quand je parle. » Julio, AKA Mister Aware : « Hein ? T'as dit Stefan ? Parce que c'est Stefan la bonne réponse ! » Les autres : « ... »

>>>>> 23:56

« Et ils sont payés comment les mecs qui écrivent les questions pour le Trivial Pursuit ? Ils reçoivent une avance ? », s'interrogent nos compétiteurs. Angel : « Ah bah justement j'ai vu dernièrement un téléfilm sur les mecs qui ont créé le Trivial Pursuit... » La télévision, une source d'information inestimable pour notre ami ibérique.

## LUNDI 2 FÉVRIER

>>>>> 14:12

Plume affiche une mine apaisée avec un petit sourire naissant. Il a rencontré son rongeur nocturne. Il s'agit en réalité d'une



souris : « J'ai vu son p'tit museau qu'il essayait de se faufiler dans un espace entre le mur et le plancher mais c'était trop étroit. Elle est trop mignonne ! » Karine : « Et tu lui as donné un p'tit nom ? » L'évolution par la sélection naturelle se fonde sur la compétition entre les jeunes de chaque espèce pour leur survie. Plume vs La Souris, acte II.

>>>>> 15:02

La théorie de Darwin s'appuie sur une série d'observations et dans un contexte scientifique archaïque. Nos braves chercheurs du XXI<sup>e</sup> siècle ont représenté l'homme du futur : jambes et bras interminables, boîte crânienne ultra développée, petit tronc. Ça passe trop de temps devant notre PC et notre console. C'est ça l'évolution ? Keem : « C'est chaud là, funky-dup ! »

## MARDI 3 FÉVRIER

>>>>> 15:00

Chez Joypad, on aime bien les nouvelles têtes et on réserve le meilleur accueil à nos stagiaires. Charles, le petit mousse de l'étrême, en aura ainsi bavé sur Mafia, Memorick, deux incroyables jeux auxquels on l'a forcé à jouer. Il a même fait de la maquette ! Pour se venger, l'ami Charles n'a rien trouvé de mieux que de faire tomber une debug PS2. L'ingrat !

## MERCREDI 4 FÉVRIER

>>>>> 15:30

Keem, lorsqu'il joue à SOCOM 2, passe à l'assaut les... « fouillages ». Oui, oui, ça peut se prendre... Et ce n'est pas moi qui le dit, c'est lui-même qui l'a écrit, sans se douter des conséquences que cela aurait : la percutation. Wesh, Wesh, Du coup, toute la rédaction se précipite dans la chambre allégrement. Karine prend la défense du pauvre persécuté : « Ouais, t'as pif... les fouillages ça existe... Euh... non ça arrive... Enfin... » Karine s'enfoncera plus en plus dans les « fouillages ».

Dans la série « date de sortie mon amour », **Marc** insiste pour savoir quand pourrons-nous tous nous ruer sur Biohazard 4, alias Resident Evil 4. Jusqu'à présent la date était arrêtée à 200X ce qui, il faut le reconnaître, n'avait rien de très précis. Qui mais voilà, grâce aux efforts combinés de Gilles Arthur et Gérard Majak, hop, magie, désormais le mystère s'est levé et le jeu sortira bien en 2004. Des échos précisaient même « hiver 2004 » aux États-Unis. Qui a dit printemps 2005 en Europe ?

Bastien, grand fan du Seigneur des Anneaux, voudrait savoir si d'autres jeux sont prévus maintenant que Le Retour du Roi vient de sortir au ciné. Attention, le monsieur est exigeant et ne s'intéresse qu'aux adaptations liées à la trilogie cinématographique de Peter Jackson. Du coup, les titres Vivendi, wilzz, on oublie... hum, reste donc Electronic Arts. Bonne nouvelle, un nouveau titre baptisé Lord of the Rings The Battle for Middle-Earth est prévu pour la fin

2004... et même que ça s'annonce juste supra impressionnant. Il s'agit d'un RTS vous permettant de diriger au choix les forces de Sauron, ou celles plus pures menées par les hommes et autres elfes, hobbits, ents. La mauvaise nouvelle, c'est que pour l'instant le jeu s'annonce comme une exclu PC.

Dans la vie, Éric se pose de vraies questions. Ainsi, c'est avec un air préoccupé qu'il souhaiterait en savoir plus sur la gravité présente dans Halo 2. Retrouvera-t-on l'inertie des jeeps made in Halo One, ou ces engins seront-ils régis par une inertie plus « terrestre » ? Réponse, euh... en avril 2004 parce que là c'est trop métaphysique pour moi...

Les coups de gueule, Batsu, les distille avec classe et surpluance. Pas content donc de notre jugement concernant DBZ Budokai 2. Julo lui a mis 6/10, et d'ailleurs il s'est tellement trompé que nous avons préféré le virer ! Et Angel aussi, euh... parce qu'il avait les cheveux trop longs. Pour être sûrs qu'ils souffrent bien, on va régulièrement se faire de bonnes bouffes avec eux. Ils ne méritent que ça ! Merci Batsu, grâce à toi, la vérité a éclaté au grand jour.



#### UNE QUALITÉ RARE

From : Marc R.

To : redacpad@futurenet.fr

Subject : Pas d'accord !

Non, non, et non, depuis quelques numéros, je lis des commentaires un peu déplacés et pas justes envers Rare. D'accord c'est votre idée, mais là vous allez un peu loin lorsque vous évoquez que Rare ne se plaît pas chez Microsoft !

On a dit ça nous ? En as-tu fait une réelle certitude intrinsèque ? Teu-teu-teu... allez, au pire, nous avons juste souligné un élément purement factuel : depuis l'acquisition retentissante de Rare par Microsoft (en avril 2002 déjà !), le créateur anglais ne nous a pas particulièrement bluffés. Oui, nous attendons mieux que Grabbed by the Ghoulies...

Je trouve ça un peu prématuré, voire de l'intox. Idem lorsque vous laissez entendre que Nintendo a bien fait de se débarrasser de Rare pour cause de « mauvais jeux ». C'est le bouquet ! Certes on attend beaucoup de ce développeur, peut-être ont-ils fait mieux il y a quelques années par rapport à Grabbed by the Ghoulies, ou bien Star Fox Adventures, mais ces deux derniers ne sont pas mauvais et restent au-dessus de la production actuelle. Grabbed by the Ghoulies n'est pas plus mauvais sur le plan technique ou de l'intérêt que Luigi's Mansion à la différence que l'un a l'estampille Nintendo et que l'autre ne l'a plus, c'est peut-être là le problème des mécontents.

Comme tu le soulignes à juste titre, Rare semble légèrement moins inspiré ces derniers temps. Ça n'a rien à voir avec Nintendo ou Microsoft. Et puis, dans le fond, je vais même t'avouer un truc : nous, les consoles, on s'en tape un peu. Ce qu'on aime ce sont les jeux ! Ah, au fait, dernière précision d'usage, n'oublie pas que nous n'avions pas été particu-

lièrement emballés par Luigi's Mansion. Nombre d'entre nous l'avaient même trouvé décevant à l'époque. En termes d'intérêt pur, Grabbed et Luigi se valent effectivement... et sonnent tous les deux bien creux. Sorry.

#### AVANT C'ÉTAIT MIEUX ?

From : Padrino

To : redacpad@futurenet.fr

Subject : Totale symbiose

Voilà, je sors de la douche et tout va bien pour moi. En fait j'écris pour parler d'une chose à laquelle j'ai réfléchi ce week end. Ça a commencé quand j'ai acheté Mario Kart: Double Dash. Un drôle de sentiment m'a alors envahi lors des premières parties. Malgré ses similitudes avec Mario Kart 64, j'ai senti que ce jeu m'était complètement étranger. Pas moyen de m'écarter dessus. Finalement je me suis dit qu'en fait c'était tout simplement parce que je m'étais approprié Mario Kart 64. Je m'explique. Ces dernières semaines je n'ai joué qu'à ce jeu. À force je me sentais sur les circuits comme chez moi. En clair, j'étais en osmose complète avec le jeu. Puis j'ai repensé aux autres jeux. Je me suis d'abord rappelé Zelda Ocarina of Time. Quand je pense à ce jeu ça me fait du bien. Tout simplement parce que je me le suis approprié. Où que j'aille, quels que soient les ennemis, je me sens chez moi dans ce jeu. Pareil pour Perfect Dark. En revanche, Metroid Prime est un contre-exemple. Malgré sa grande qualité dans tous les domaines, je ne m'y sens pas bien. C'est fait exprès vous me direz, sauf que quand je repense au manoir de Resident Evil, malgré toute la filippe que j'y ai vécue, ça me rappelle d'excellents souvenirs et l'envie d'y retourner me prend. Donc je ne doute pas que je vais finir par m'approprier Double Dash, mais ça sera sûrement au détriment de Mario Kart 64. De même pour Zelda The Wind Waker qui, malgré son degré d'excellence, me plaît moins qu'Ocarina of Time parce que je me sens paumé parfois...

L'immersion, voilà bien le sentiment que tu résumes ici. Il s'agit d'ailleurs probablement du facteur le plus important dans un jeu, c'est lui qui fait que chaque action prend un sens, que les situations présentées gagnent en crédibilité... Plus tard, les souvenirs n'en seront que plus forts. Si nous avons choisi la lettre de Padrino, c'est que ce mois-ci vous avez été nombreux à nous faire part de votre passion pour un jeu bien précis. Amusant de remarquer que la plupart d'entre eux étaient des « vieux jeux ». L'immersion serait-elle synonyme de nostalgie ? N'oubliez pas de garder un regard suffisamment innocent pour vous laisser happer par un univers, un scénario. Avant c'était mieux, certes, mais aujourd'hui les nouveaux blockbusters nous promettent de nombreux moments d'anthologie.



#### POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT

SERVICE ABONNEMENT  
BP 50002 - 59718 Lille Cedex 9  
Tél. : 03 28 38 52 39  
e-mail : abonnementsjoypad@cba.fr

#### LES ADRESSES MAIL (COMPLIMENTS OU INSULTES)

Rédaction : redacpad@futurenet.fr • Teckos : teckhao.tea@futurenet.fr  
Gollum : julien.chieze@futurenet.fr • Karine : karine.nikiewicz@futurenet.fr  
Plume : plume@futurenet.fr

#### POUR NOUS ÉCRIRE, ATTENTION NOUVELLE ADRESSE

Joypad - Courrier des lecteurs - 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret

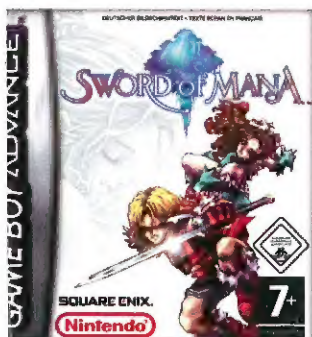
# SWORD of MANA™



## SAUVEZ L'ARBRE SACRÉ

Basée sur les fabuleux Mystic Quest et Secret of Mana, découvrez une aventure/RPG inédite de Square Enix. Les forces obscures veulent les secrets de l'arbre sacré MANA. Seul un héros, armé de son épée et de sa magie, peut sauver l'arbre et la civilisation entière. Êtes-vous prêt à relever le défi ?

**SWORD OF MANA,**  
Exclusif sur Game Boy Advance



# "GOBLIN COMMANDER DONNE SES LETTRES DE NOBLESSE AU RTS SUR CONSOLE."

Nintendo  
GAMECUBE

CONSOLES

**mégahit** - «Un top consoles !  
Goblin Commander réussit le tour de force  
d'allier réflexion et combat avec beaucoup  
de panache»

Jeux Vidéo

«Avec un univers réussi, vraiment proche de  
Warcraft et de très bonnes idées...» - «Goblin  
risque d'être un incontournable sur console.»

PlayStation 2  
magazine

«Un titre qui rappelle sur bien des points  
l'incontournable Warcraft»

PSM2 «Le meilleur du genre»

## GOBLIN COMMANDER

UNLEASH THE HORDE

[www.goblincommander.com](http://www.goblincommander.com)  
[www.gobmail.com](http://www.gobmail.com)

Avril 2004



jaleco  
ENTERTAINMENT

diffusion

XBOX

NINTENDO  
GAMECUBE

PlayStation 2

PlayStation 2

12+

www.pegi.info

©2003 All rights reserved. Jaleco Entertainment, the Jaleco Entertainment logo, Goblin Commander and the Goblin Commander: Unleash the Horde logo are trademarks or registered trademarks of Jaleco Entertainment in the United States and other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "X" and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. ©2001 Nintendo, Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. The reference to a computer trademarked the reference to a computer.